
LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTENDO 64
MC
Nº11
375 Ptas
64 MAGAZINE
ANALIZAMOS
1080º SNOWBOARDING
el blanco de todas las miradas
BUCK BUMBLE
abejas con aguijón termonuclear
EXTREME G 2
te pone como una moto
MORTAL KOMBAT 4
la mítica saga se libra de su maldición
BIO FREAKS
cuando la sangre llega al río
¡TODOS LOS CIRCUITOS! ¡TODOS LOS SECRETOS!
TODO LO QUE DEBES SABER DE...
WIPEOUT 64
REPORTAJE:
50 JUEGOS INOLVIDABLES DE NINTENDO
HYBRID HEAVEN
KNIFE EDGE
TOP GEAR OVERDRIVE
STARSHOT
¡ADEMAS!
V-RALLY 99
ZELDA
F-ZERO X
8 414090 102780 00011

A MÍ NO ME ASUSTAN SUS
DOS CABEZAS, SÓLO SIGNIFICAN
DOBLE DIVERSIÓN.

Starshot
Space Circus fever

ENCANTADOR COMO AMIGO, TERRIBLE COMO ENEMIGO.







www.starshot.net

devarrieuxvillaret



Número 11 1998 30 Noviembre

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.
Director edición española:
Sergio Arteaga
Director técnico: Carlos Robles
Redactora: M.Carmen Sánchez

Maquetación Electrónica:
Ferran Reig/Sonja Albertin

Colaboradores:
Miquel López,
Sonia Ortega, Magda Roselló,
Eladio Sánchez.

Dirección Editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es

Publicidad de Consumo
Alba Fernández
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Madrid:
Carmen Caparrós
Elena Cabrera
e-mail - comercial.mad@mcediciones.es
Gobelas, 15 planta baja
28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80
Fax: 91 372 95 78

Barcelona:
Carmen Martí
carmen.marti@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 54 12 63

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58

Redacción Magazine 64:
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 212 62 55

Filmación y fotomecánica:
MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHICK Tel: 93 574 37 44
Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.A.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

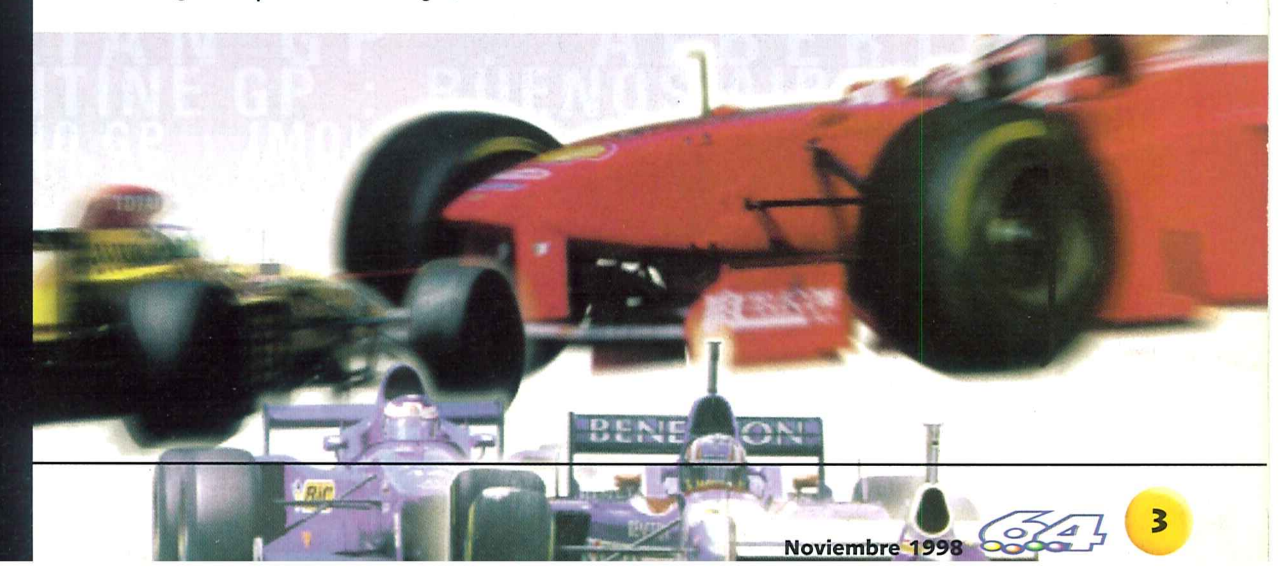
DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac- Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Edita: MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

BIENVENIDO A 

No damos crédito a nuestros ojos: en el sumario de este mes hay ¡siete juegos de carreras! Y lo mejor de todo es que la mayoría son francamente buenos. De hecho, al menos un par de ellos son extraordinarios. Siempre hemos rehuido los superlativos a la hora de calificar los escasos títulos de carreras que han ido apareciendo para N64, pues no considerábamos que estuvieran a la altura del hardware que los hospedaba. Cuando usas con liberalidad la palabra «buenísimo», devalúas su significado, rebajas su fuerza expresiva. Y el día que la utilizas para describir un juego que realmente se la merece, ya no consigues emocionar a nadie. Eres incapaz de transmitir tu propia pasión. La sobriedad con la que hemos administrado los adjetivos grandilocuentes hasta ahora debería ayudarnos a contagiarte más fácilmente nuestro entusiasmo por estos nuevos cartuchos.

Con todo, el factor al que razonablemente prestas más atención es la puntuación. Y en este sentido quizás sí hemos sido demasiado generosos desde el principio (en contradicción con la tacañería que nos atribuís muchos lectores y, cómo no, la mayoría de distribuidores). Tres cuartas partes de los juegos de carreras analizados por Magazine 64 han obtenido entre un 85% y un 90% de puntuación (de hecho, sólo F-1 World Grand Prix ha superado el 90%, ¡y apenas por un punto!). ¿Será suficiente ese 10% que media entre el 90% de Wave Race 64 y el mítico 100% para matizar los saltos cualitativos entre los títulos venideros? Por si acaso, te proponemos que, de ahora en adelante, hagas una intepretación logarítmica de las puntuaciones. «Me lo cuente en cristiano». Bueno, queremos decir que la diferencia entre un juego con un 92% y otro con un 93% podría ser muy superior a la que existe entre Automobili Lamborghini (67%) y San Francisco Rush (87%). Ahora cada punto es oro. ¡Y da gracias a que no empecemos con los decimales! «¿Qué le ponemos a éste? ¿90,075%?»



SUMARIO



Desde la página 6





Desde la página 40

40 EXTREME G 2

Las motos diabólicas de Acclaim pasan nuestra ITV.

46 1080° SNOWBOARDING

Heidi ha empeñado la silla de Clara para comprarse una tabla de snowboard y este fantástico simulador.



54 BUCK BUMBLE

A un panal de rica miel mil moscas acudieron. Y acabaron achicarradas por pistolas láser...



59 BIO FREAKS



Un beat 'em up que te hará perder la cabeza (literalmente).

60 MORTAL KOMBAT 4

Golpea a tus rivales hasta la muerte con sus propios miembros (con sus brazos, queremos decir).

62 BOMBERMAN HERO

Mejor que Baku Bomberman, pero... ¿dónde está el modo multijugador?

64 CHOPPER ATTACK

Un shoot 'em up simple, efectivo e indudablemente divertido.



SECCIONES

38 MADE IN JAPAN
Nuestro corresponsal en Japón investiga soluciones definitivas para el vandalismo en el fútbol.

65 EL NÚMERO DEL GADOLINIO
Este mes, dos leyendas: el monstruo del lago Ness y Alejandro el Grande.

66 CUENTA, CUENTA
Haznos consultas o expresa tu opinión sobre la revista.

68 AL RESCATE
Trucos para Forsaken, NBA Courtside, Mystical Ninja, Bust-a-Move 2, etc.

76 DIRECTORIO
Reseñas breves e incisivas de los juegos analizados en M64.

80 SUSCRIPCION
Disfruta de las ventajas de suscribirte a Magazine 64.

81 EL MES QUE VIENE...
Un avance de los contenidos del próximo número.

SUMARIO

52 **Concurso 1080º SNOWBOARD**
Sorteamos veinte cartuchos del mejor simulador de snowboard para N64.

70 **Reportaje** El gran zoco de las anticuallas Nintendo
Un «Directorio» retro con reseñas de 50 títulos inolvidables de la gran N.

64 VISIÓN DE FUTURO
Desde la página 30

30 **HYBRID HEAVEN**
Mejor de lo que te puedas imaginar (sobre todo si tienes la imaginación del dire).

32 **F-ZERO X**
Las carreras futuristas de Nintendo recogen el guante de Wipeout 64.



34 **KNIFE EDGE**



Helicópteros en Marte en una especie de Time Crisis espacial.

36 **TOP GEAR OVERDRIVE**
La continuación de Top Gear Rally lucha por hacerse un hueco entre competidores temibles.



INVESTIGACIÓN ESPECIAL
WIPEOUT 64
Una apasionante introducción a la versión final de este esperadísimo juego de carreras. 14

¡ADEMÁS! Investigaciones Especiales sobre:

V-RALLY 99
Carreras de rallies a la altura del hardware de 64 bits. ¡Por fin! 10

SCARS
El simulador predilecto de los futuros amos del mundo. 20



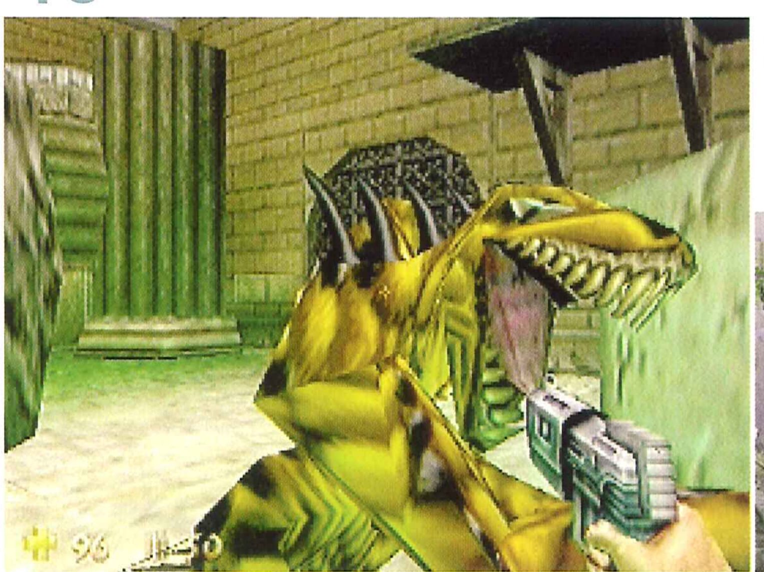
LEGEND OF ZELDA
Prepara los matasuegras: Link está al caer. 24

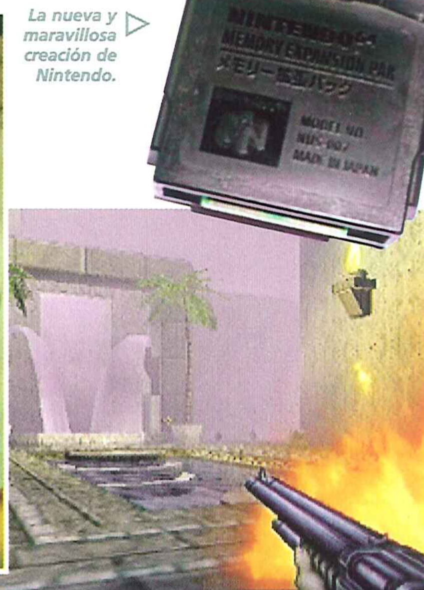




¡4 Megabytes más, por favor!

¿Tendrá éxito por fin un upgrade en una consola?



La nueva y maravillosa creación de Nintendo.

La resolución en pantalla de multitud de títulos futuros para N64 podría mejorar muchos enteros gracias al nuevo Pak de Expansión de RAM de 4 Megabytes que Nintendo prevé lanzar próximamente.

Para instalarlo, tan sólo será necesario abrir la tapa superior de la consola —donde pone «Memory Expansion»— y encajar el pequeño cartucho de 4M en el puerto del interior. Sencillo, ¿no?
Los únicos cartuchos que de momento han confirmado su compatibilidad con el Expansion Pak —hasta ahora conocido también como Jumper Pak— son Rogue *Squadron* y *Turok 2*. Sí, *Extreme G 2* también iba a ser compatible con él, pero al final se ha quedado sin los gráficos en alta resolución que tanto esperábamos (busca nuestro Análisis de *Extreme G 2* en la página 40).
Dentro de 30 días, en el número 12 de *Magazine 64*, podrás disfrutar del análisis más exhaustivo y esperado de todos los análisis exhaustivos y esperados del mundo mundial: *Turok 2: Seeds of Evil*. Trataremos con todo detalle la cuestión «Con Expansion Pak – Sin Expansion Pak» para que decidas, por ti mismo, si merece la pena o no comprar el primer *upgrade* para N64 (esperemos que no sea el último; a ver qué pasa con el 64DD...). Aunque estamos seguros de lo que decidirás: la expansión de memoria conlleva una mejora tan grande de los ya de por sí impresionantes gráficos del juego, que no podrás resistirte a la tentación. No obstante, que quede claro: el cartucho funciona también sin Expansion Pak, y muy bien, por cierto. El

LOS MÁS VENDIDOS

1 BANJO-KAZOOIE
2 F-1 WORLD GRAND PRIX
3 ISS '98
4 MISSION: IMPOSSIBLE
5 GOLDENEYE
6 NBA COURTSIDE
7 CM: FRANCIA 98
8 FORSAKEN
9 YOSHI'S STORY
10 GT 64

Fuente: Centro Mail
Tel. 902 17 18 19




ATAJOS

Infogrames arrasa

A la compañía francesa que nos trajo *Mission: Impossible* (y que este mismo mes lanzará al mercado *V-Rally 99* y *Starshot*) cada vez le van mejor las cosas. Esta vez ha absorbido a Arcadia, la distribuidora española que desde hace tiempo se encargaba de casi todos los títulos de Sunsoft, Gremlin, Disney, SCI... Por lo tanto, los chicos de la antigua Infogrames Ibérica y los de Arcadia, ahora se llaman Infogrames España, y distribuirán muchos más juegos que antes (los de Gremlin, Disney, SCI, Ocean, Canal + Multimedia, Sunsoft...). El primer cartucho con que nos alegrará la vista la recién nacida Infogrames España será *Body Harvest*, ya a punto de caramelo y listo para un Análisis profundo en nuestro próximo número. *Carmageddon* es otro de los grandes anunciados (de SCI, previsto para mediados de 1999), y pronto serán más. ¿Qué tal un *C3 Racing 64*, por ejemplo? Tendremos que hacer mucho la pelota...

nuevo hardware de Nintendo es optativo, no necesario. El pak dobla la memoria RAM de la N64, que pasa de tener 4M a 8M (cuatro veces más que la memoria RAM de PlayStation), y permite a los desarrolladores utilizar el modo de Alta Resolución de la N64 para juegos con gráficos muy complejos. La resolución máxima que es capaz de reproducir la N64 es de 640x480. Hasta ahora, sólo *NBA Courtside, NFL QuarterBack Club, All-Star Baseball, Forsaken* y *WWF Warzone* han conseguido alcanzar una resolución mayor que los 320x256 píxeles de la resolución estándar. ¿Te das cuenta de que todos estos cartuchos, excepto *NBA Courtside*, son de Acclaim? Y en un juego de baloncesto no es tan extraño (el escenario se compone de pocos polígonos: uno para el suelo y cuatro para el público). Pero, ¿cómo lo ha hecho Acclaim con *Forsaken* y el gigantesco *All-Star Baseball* sin Expansion Pak? Y si los dos te dejaron boquiabierto sin expansión de memoria, ¿te imaginas cómo es *Turok 2* con 8MB? La memoria extra que proporciona el Expansion Pak también permitirá renderizar escenarios más grandes, soportar más texturas simultáneas, acelerar la velocidad de *frames* por segundo, etc. Es decir: que todo lo relacionado con los gráficos será dos veces mejor, gracias a que se descomprimirá el doble de información del cartucho de una sola vez. Y como todo apunta a que la capacidad de los cartuchos aumentará por encima de los 256M actuales, podemos prepararnos para la llegada de una nueva generación de títulos cada vez más impresionantes... De momento, Nintendo no planea incluir el Pak con ningún juego, sino que prefiere venderlo por separado, como un extra excepcional. ¿El precio? Todavía no hay nada confirmado, pero se especula que podría rondar las 7.500 pesetas. Claro que, si no quieres gozar de toda la potencia de tu N64 con los juegos venideros, allá tú... Pero que lo sepas: mientras lees esto, algunas empresas de desarrollo ya están trabajando sin descanso para añadir la opción de alta resolución a sus juegos. Incluso corren rumores sobre un *GoldenEye Special Edition* (una mera conjetura, por ahora). ¿Para cuándo? ¡Lo queremos ya! Puede que lo tengamos recostado sobre nuestra consola este mismo mes, pero Nintendo no ha confirmado una fecha todavía. En Estados Unidos, en cambio, sí que se ha decidido ya el momento de su alumbramiento: el 24 de noviembre, un día después que el de *Zelda*.

El esquadrón de la muerte

Rogue Squadron también quiere 4M más

El segundo cartucho para N64 compatible con el Expansion Pak será *Rogue Squadron*. ¿No estás contento? Claro. Piensas que falta mucho para verlo, ¿no? ¡Pues no, ya está a la vuelta de la esquina!

La nueva maravilla de LucasArts para N64 —o la primera, mejor dicho, porque *Shadows of the Empire* era cualquier cosa menos «maravilloso»— iluminará las estanterías de las tiendas españolas a mediados de diciembre, ¿qué te parece? Nintendo nos lo ha confirmado justo al cierre de este número (su lanzamiento estaba previsto para «principios de 1999» hasta ahora).



Desde luego, cuando probamos el cartucho en la ECTS nos sorprendió que estuviera tan acabado. Las naves se controlaban a la perfección, las cámaras funcionaban muy bien, los gráficos se movían con toda la fluidez del mundo, no había niebla, se veían superficies de terreno kilométricas sin que apareciese un solo polígono de repente...

Eso sí: la versión que vimos en Londres todavía tenía gráficos a 320x256 píxeles ¡y una pinta increíble! Sólo con imaginárnoslo en Alta Resolución nos dan ganas de irnos a vivir al país de las hamburguesas y las animadoras rubias para jugar con él un mes antes...

En *Rogue Squadron* tendremos dos sistemas de control simultáneos: el stick analógico funciona como en cualquier simulador de vuelo por defecto, pero con R pulsado, en lugar de girar la nave a la derecha o a la izquierda, lo que hace es inclinar el aparato (haciendo girar la nave sobre sí misma). Un poco complicado de explicar, pero más intuitivo de lo que parece.

El sistema de radar es imprescindible. En otros simuladores de vuelo, tu vehículo avanza tan despacio que tienes a la vista a todos los enemigos; en *Rogue Squadron*, en cambio, si un malo viene de frente hacia ti, pasa silbando a tu lado —no sin antes regalarte unos kilos de plomo— y sigue avanzando en línea recta, para cuando te des la vuelta ya no lo verás. Estará a varios kilómetros de distancia. ¡Es que van disparados! Sin embargo, en el radar, hay un puntito rojo que se aleja de ti cada vez más... ¡Venga, es ese, a por él...!

Una de las naves —la que ves en una de las capturas que acompañan este texto— es capaz de contraer o desplegar sus alas para modificar la velocidad, y seguro que en la versión acabada todos los modelos (cuatro al principio, y varios cacharros gigantes después) son capaces de hacer algo parecido.

La versión inacabada de *Rogue Squadron* que vimos en la ECTS ya era mejor que todos los simuladores de vuelo de PSX juntos. ¿Cómo será con expansión de memoria? ¡Realidad virtual! El mes que viene te ofreceremos una *preview* con todos los detalles.



△ **Rogue Squadron.** *El segundo título para N64 compatible con el Pak de Expansión de 4 MB.*

Un espectáculo muy espacial

Los escenarios de Starshot son enooormes. Y los enemigos tambiéééén.







Kilómetros y kilómetros de mar abierto... ¿dónde está la niebla? ¡No hay!

Las playas de Tensus son paradisíacas.

Observa qué efectos de agua. Starshot sabe nadar (aunque no bucear, lástima).



STARSHOT

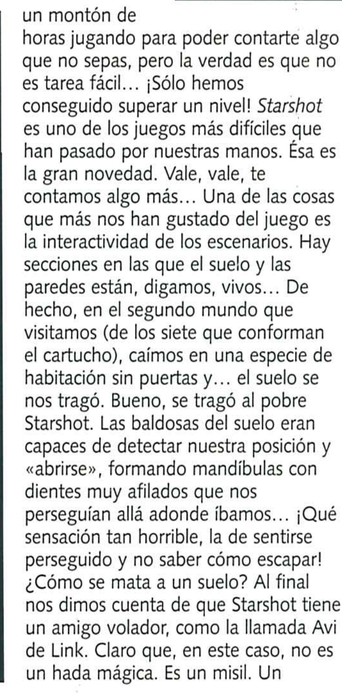
INFOGRAMES	 1	Disponible



Hay escenarios realmente lúgubres...

...pero tampoco tienen niebla.





Explosiones a base de secuencias de sprites, como las de GoldenEye (son las más reales).

El cartucho que en principio iba a llamarse Space Circus, al final ha sido bautizado con el nombre de su protagonista: Starshot.

Hemos estado un montón de horas jugando para poder contarte algo que no sepas, pero la verdad es que no es tarea fácil... ¡Sólo hemos conseguido superar un nivel! *Starshot* es uno de los juegos más difíciles que han pasado por nuestras manos. Ésa es la gran novedad. Vale, vale, te contamos algo más... Una de las cosas que más nos han gustado del juego es la interactividad de los escenarios. Hay secciones en las que el suelo y las paredes están, digamos, vivos... De hecho, en el segundo mundo que visitamos (de los siete que conforman el cartucho), caímos en una especie de habitación sin puertas y... el suelo se nos tragó. Bueno, se tragó al pobre Starshot. Las baldosas del suelo eran capaces de detectar nuestra posición y «abrirse», formando mandíbulas con dientes muy afilados que nos perseguían allá adonde íbamos... ¡Qué sensación tan horrible, la de sentirse perseguido y no saber cómo escapar! ¿Cómo se mata a un suelo? Al final nos dimos cuenta de que Starshot tiene un amigo volador, como la llamada Avi de Link. Claro que, en este caso, no es un hada mágica. Es un misil. Un pequeño misil te acompaña a todas partes, y se ocupa de ayudarte en determinadas situaciones. En la que nosotros nos encontramos, por ejemplo —perseguidos por las mandíbulas batientes de un suelo endemoniado—, la única forma de salir ileso era saltar, agarrarse al amigo-misil de Starshot y salir volando. Sí, claro, te parece fácil porque te lo hemos dicho. Habría que verte a ti en semejantes circunstancias, a ver qué hacías...EL *engine* del nuevo cartucho de Infogrames nos ha dejado anonadados: es capaz de mover más de 10.000 polígonos de forma simultánea, utiliza las mismas texturas para elementos móviles y fijos, no necesita niebla, reproduce escenarios varias veces más grandes que los de *Mario* sin que se vea aparecer un sólo polígono de la nada, es capaz de mover hasta 10 personajes en pantalla sin perder un solo *frame* ¡y todo eso con gráficos en Alta Resolución! ¡Es increíble! Más de la mitad de los botones del pad son los que Infogrames ha otorgado a las funciones de cámara, ¿qué te parece? ¿Una barbaridad? Pues no lo es. Las cámaras automáticas funcionan bastante bien, pero es que el juego es tan tridimensional y trepidante que no puedes descuidar tu derredor ni un momento. Los enemigos aparecen de todas partes continuamente, te pasas la mitad de la partida disparando, y todo sucede muy rápido. ¡Cuánta acción, qué pasada! Las apariencias engañan. Ya lo has visto este mes con *Buck Bumble* (búscalo en nuestra sección de *Análisis*), lo hemos visto nosotros con *Starshot*, y lo veremos todos con *Jet Force Gemini*, dentro de algún tiempo. ¿Estaremos asistiendo a la rebelión de los peluches? Eso parece...

MUESTRARIO DE BOLIDOS '98
En V-Rally 99 tienes a tu disposición tres tipos de coches de rally.

VEHICULOS DEL MUNDIAL DE RALLIES '98
Estas bellezas, parecidas a los coches de Clase A de la FIA, son máquinas que en lo único que se parecen a los turismos de serie de los que toman el nombre es en la forma. Todos cuentan con tracción a las cuatro ruedas y con un motor turbo de dos litros.

TOYOTA COROLLA
Con los colores de Castrol, el Corolla de Carlos Sainz es el sucesor del Celica, brillante ganador de más de un mundial.



SUBARU IMPREZA
A pesar de ser una marca poco conocida, este es uno de los coches de rallies con mayor éxito de los últimos años.



MITSUBISHI LANCER
Su aspecto es normal, pero se mueve como un misil de crucero dirigido por láser.

FORD ESCORT
Es el último año que veremos al Ford con su nombre más famoso. ¡Pero vaya pedazo de modelo para competir!



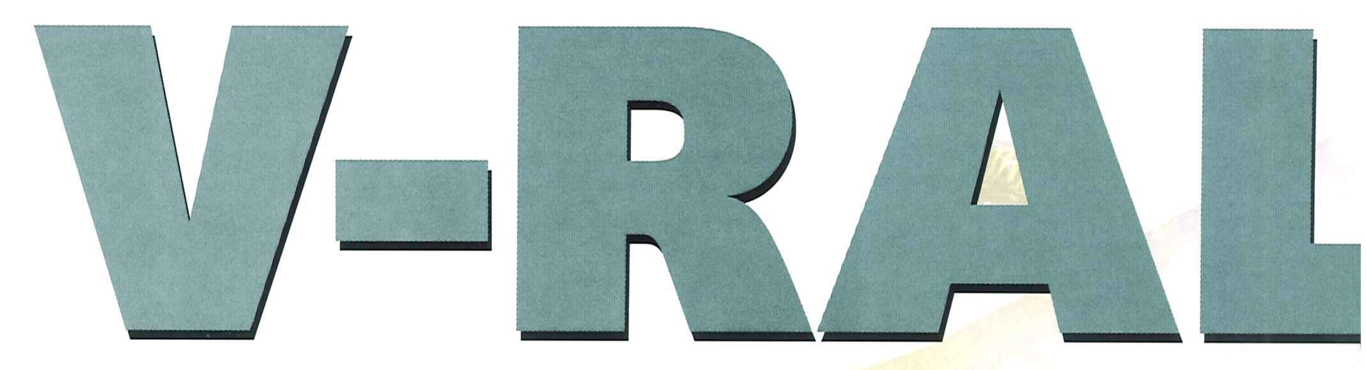
KIT CARS
Los Kit Cars se parecen a los «Clase B» de la FIA y guardan una semejanza mayor con sus homólogos de serie. Todos tienen tracción a dos ruedas y normalmente incorporan un motor de dos litros y 16 válvulas de inyección.

PEUGEOT 306 MAXI
No es tan bonito como el coupé diseñado por Pininfarina, pero de todos modos es una buena elección. Presenta una buena conducción y se pone de 0 a 100 en 6,8 segundos.



RENAULT MEGANE MAXI
¿Te gusta su estilo? Tarda 0,1 segundos más que el modelo anterior en alcanzar los 100 km/h.





V-RALLY

Carreras de verdad

INVESTIGACIÓN ESPECIAL

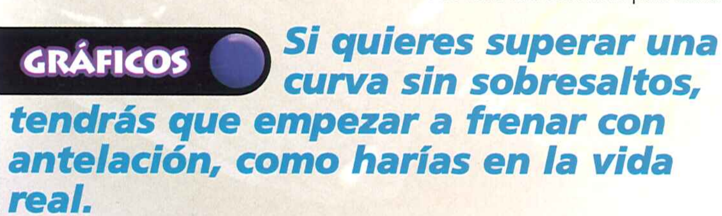




V-Rally fue un título impresionante para PlayStation. Ahora, V-Rally es un título impresionante para N64. Infinidad de circuitos situados en entornos muy detallados, variados y enrevesados, una conducción excelente y alguna que otra sorpresa, son los elementos son los elementos que vienen dispuestos a premiar la paciencia de todos los usuarios de N64. Llevábamos ya mucho tiempo esperando un juego de carreras de calidad. Carreras de verdad. Y aquí las tenemos.

verdad. Los vehículos con tracción delantera demuestran un mayor agarre en las ruedas motrices; y los de tracción a las cuatro ruedas se conducen a las mil maravillas, demostrando su poderío con derrapes muy leves.

La frenada y la aceleración se basan más en las características de los coches reales que en las inverosímiles mecánicas que suelen ser habituales en los juegos de carreras. Si quieres superar una curva sin sobresaltos, tendrás que empezar a frenar con antelación, como harías en la vida real, de modo que el coche pueda reducir a la velocidad más adecuada para tomar el giro con

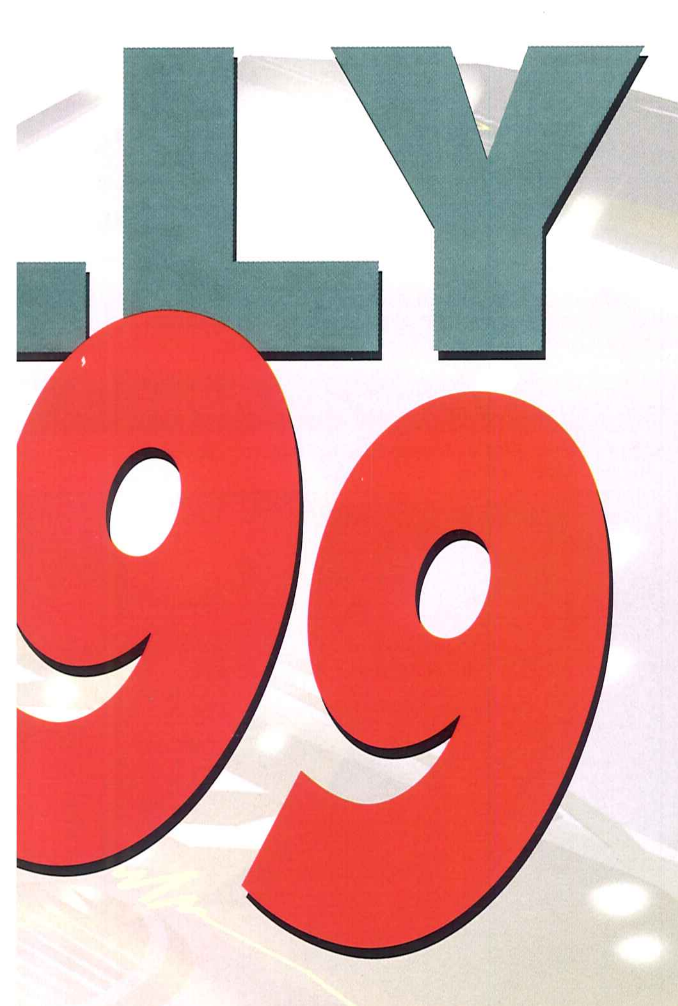


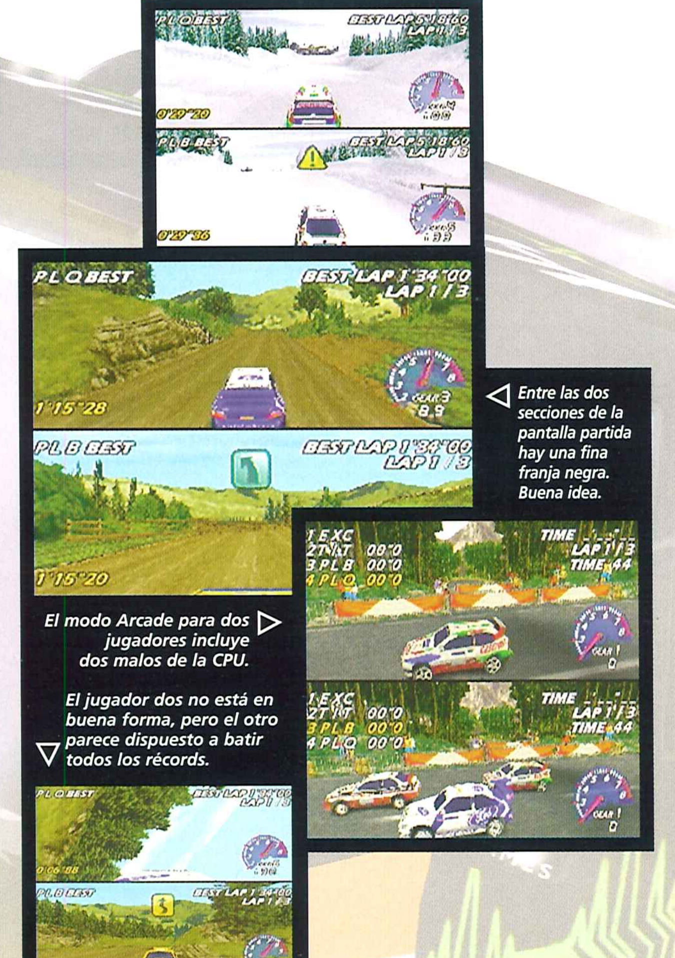
GRÁFICOS

Si quieres superar una curva sin sobresaltos, tendrás que empezar a frenar con antelación, como harías en la vida real.

El aspecto más impresionante de *V-Rally* es algo que no se puede ver en unas simples capturas: los chicos de Eden Studios han dedicado mucho tiempo y cariño a la conducción de todos y cada uno de los vehículos del juego. Los coches con tracción trasera «culean» en las curvas y, si fallas en tu intento de enderezar el vehículo, derraparás sin remedio, como con un coche de

garantías. Del mismo modo, no esperes conseguir las espectaculares aceleraciones de otros títulos arcade, como *San Francisco Rush*, ni creas que vas a adelantar a los contrarios merced a un turbo mágico escondido. En este juego lo importante es tener la cabeza fría y ser hábil con los controles. El control lo es todo. Los coches que controla la CPU también son una pasada.





Entre las dos secciones de la pantalla partida hay una fina franja negra. Buena idea.

El modo Arcade para dos jugadores incluye dos malos de la CPU.

El jugador dos no está en buena forma, pero el otro parece dispuesto a batir todos los récords.



Las carreras nocturnas y las luces de los coches son alucinantes...

... como los rayos del sol.

No hay demasiados (tres en el modo para un jugador y dos en el de dos jugadores), pero su manera de pilotar es lo bastante inteligente como para crearte problemas. Aunque hayas conseguido adelantarlos, basta cualquier despiste por tu parte para que los tengas otra vez pisándote los talones, agobiándote desde atrás y, en más de una ocasión, sacándote de la carrera a empellones en su afán por adelantarte. ¡Y también se comportan así entre ellos! Son estupendos.

La estructura del Campeonato está muy bien pensada. Es lo más parecido a un campeonato de rallies que te puedes encontrar, y desde luego, es más de lo que necesitábamos para conformarnos. Dado que, en el mundial auténtico, la estructura y las carreras cambian cada año, Infogrames no ha creído necesario luchar por obtener una licencia oficial (algo indispensable para títulos de otros juegos, como los de Fórmula 1). De hecho, no hay ningún simulador de rallies (para PSX tampoco) que tenga licencia de un Campeonato, sólo de los coches.

En segundo lugar, nadie puede negarle a Eden el derecho a incluir diferentes condiciones climáticas y de terreno sin que por ello el resultado sea artificial. Lo que hizo *Top Gear Rally* (que te permitía repetir las carreras con condiciones climatológicas diferentes) está muy bien, pero eso de correr con nieve en plena selva tropical nos parece un poco fuera de lugar...

Dejando aparte el tema meteorológico, cada tramo dispone de unas características específicas, y las montañosas y estrechas carreteras azotadas por los vientos de los Alpes franceses no tienen nada que ver con el asfalto o la tierra del circuito catalán. Al observar la cantidad de detalles que se pueden apreciar en cada circuito, uno se pregunta cómo Eden, que desarrolla por primera vez para N64, ha conseguido semejantes resultados. Otras empresas de desarrollo con mucha más experiencia, como las encargadas de *Top Gear Rally* y *Multi Racing Championship*, por ejemplo, han sido capaces de producir «buenos juegos»..., pero el aspecto de sus gráficos no alcanzaba ni de lejos las cotas de perfección de *V-Rally 99*.

A estas alturas del desarrollo, la única crítica que podemos hacer se reduce a unos cuantos polígonos que aparecen de la nada allá en el horizonte. Pero que quede claro: son sólo unos pocos (en las rectas, cuando vas a todo trapo), y es algo que también sucedía en PlayStation. En cualquier caso, no es un defecto que afecte a la jugabilidad, como sucede en *Cruis'n World* y *Extreme G* (en los que casi puedes adelantar a los polígonos antes de que se rendericen). *V-Rally 99* entrará derrapando en el mundo de la N64 el mes que viene, así que ya puedes comenzar a prepararte para uno de los Análisis más esperados del año. ¡Será dentro de 30 días! Mientras tanto, échale un vistazo a todos los circuitos... ¡Pasa la página si te atreves!

CITROËN XSARA
Velocidad punta muy corta para los corredores serios. No obstante, su facilidad de manejo lo hace ideal para los principiantes.



SEAT IBIZA EV2
El orgullo nacional se parece al Nissan en estilo y prestaciones.



SKODA OCTAVIA
No te rías, ten en cuenta que ahora los fabrica Volkswagen. Excelente maniobrabilidad, aunque poca velocidad punta.



OPEL ASTRA
Otro modelo nuevo en lides (la mayoría de estas máquinas no aparecían en el título de PSX). Tracción delantera y buena conducción.



HYUNDAI COUPE EV2
Uno de los favoritos. Es el Kit Car más rápido.



NISSAN ALMERA
Este bólido japonés de nombre hispano es un hueso duro de roer. Si dejas que te adelante, estarás perdido.



LOS COCHES SECRETOS
Nosotros vimos tres, pero puede que haya más en la versión definitiva. Todavía no revelaremos el secreto. Confórmate con saber que, si consigues ganar el campeonato, accederás a algunos bólidos que han sido legendarios en el mundo de los rallies.



GO! GO!

AYUDA EXPERTA

Si no eres un aficionado a los deportes motorizados, el nombre de Ari Vatanen te sonará a chino (o a finés si tienes buen oído). Sin embargo, si sueles interesarte por los rallies, sabrás que este excampeón del mundo es una de las



leyendas vivas de este deporte. Ha ganado varias veces el famoso París-Dakar, y es uno de los pilotos más rápidos del mundo. Tiene 43 años y sigue en activo. Nuestro héroe.

Cuando los de Eden se pusieron manos a la obra con el desarrollo, reclamaron la ayuda de Ari para que probara el juego y aportara sugerencias sobre la conducción de los coches y la jugabilidad en general del título. Su ayuda fue inestimable, y permitió a los programadores equilibrar el enfoque lúdico del juego con los aspectos más serios y realistas del mundo de los rallies.



MEJOR QUE LOS DE VERDAD

El juego ha sido lanzado este mes en Finlandia, ¿por qué? Por dos razones: en primer lugar, porque Infogrames era el patrocinador oficial del Ford Escort de Ari Vatanen en la prueba finlandesa del mundial de rallies. Después de que nos dejaran probar el juego, fuimos al rally y tuvimos la oportunidad de ver cómo Ari pilotaba su Ford de 25 millones de pesetas a velocidades que normalmente están reservadas para los aviones a reacción. Después



(cuando se acabó el rally), Ari nos permitió ejercer de



V-Rally 99 (la V es de «Virtual») se basa en el Campeonato Mundial de Rallies de la FIA de este año (a pesar del título). El campeonato de verdad se ha disputado en ocho circuitos diferentes, dispersos por ocho países distintos de todo el mundo. Sin embargo, el juego carece de la licencia oficial de la FIA (aunque esté basado en ella), por lo que puede permitirse el lujo de incluir muchos más circuitos: ¡un total de 52 tramos! Y lo mejor de todo es que hay infinidad de variaciones climáticas.

El Campeonato

En cada una de las ocho localizaciones del mundo hay varios tramos. Y para superar el modo Campeonato tendrás que correr en tres tramos de cada país. Al contrario de lo que sucede en los rallies de verdad, en los que sólo compites contra un reloj, aquí tienes que correr contra otros tres coches controlados por la CPU que te harán la vida imposible. No es así en la realidad, ya, pero ¡con enemigos es mucho más divertido!

Primera Prueba: INDONESIA

Estás en la selva. Embadúrnate bien de loción contra los mosquitos y reza para no estamparte contra un árbol.

Segunda Prueba: INGLATERRA

El frío y la humedad de los páramos ingleses en este clásico rally de asfalto y polvo.



Tercera Prueba: CATALUNYA

Ambientado en la Costa Brava catalana. Tortuosas carreteras, pueblecitos de montaña... Precaución, amigo conductor.

Cuarta Prueba: SAFARI

Otro cambio de continente que nos conduce a la apacible sabana de Kenya. Cuidado con las lanzas.



El mes que viene te hablaremos de todos los modos de juego (arcade, time trial, dos jugadores), pero ya puedes empezar a babear con la modalidad de Campeonato...



copilotos en su bólido y nos llevó a dar una vuelta en la escuela privada de conducción de rallies que posee en una de las zonas más remotas de Finlandia. Acabábamos de probar el juego y ¡teníamos la oportunidad de experimentar en vivo y en directo lo que intentaba simular el cartucho!

¿Que comparemos ambas experiencias? Pues bien, conducir a más de 200 kilómetros por hora por caminos que tienen la consistencia y el agarre de un prado de hierba recién regada es la mar de emocionante (y más aún cuando el que conduce es un campeón del mundo), pero si no tienes una de esas máquinas a mano, *V-Rally 99* es una solución mucho más económica y menos peligrosa. Además, Finlandia queda un poco lejos para ponerte a triscar como las cabras con el coche de papá y hacer subir tu nivel de adrenalina...

MADE IN EDEN

Eden Studios son los creadores de *V-Rally 99*. Esta empresa, fundada en 1997 y radicada en Lyon, tiene en plantilla a unos 20 trabajadores a tiempo completo. Desde que acabaron el desarrollo de *V-Rally 99*, en Eden han centrado todos sus



esfuerzos en reprogramar el juego para la N64 y realizar una versión actualizada para la PlayStation. La nueva entrega para PSX llegará poco después que la nuestra. Y por lo que hemos visto de ella..., nos quedamos con la de N64.

Quinta Prueba: CORCEGA

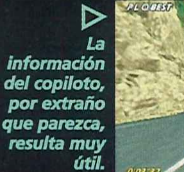
Lugar de nacimiento de Napoleón, la isla del millón de rocas..., y casi todas están en medio de la carretera.



Seis circuitos donde elegir. Seis climas distintos.



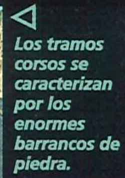




La información del copiloto, por extraño que parezca, resulta muy útil.





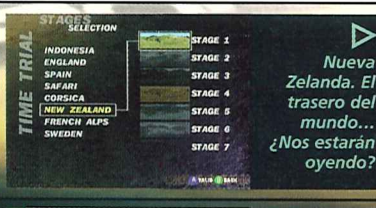


Los tramos corsos se caracterizan por los enormes barrancos de piedra.



Sexta Prueba: NUEVA ZELANDA

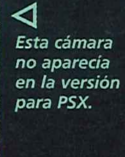
Vámonos a las antípodas para seguir compitiendo. Caminos polvorientos, montañas de fondo...



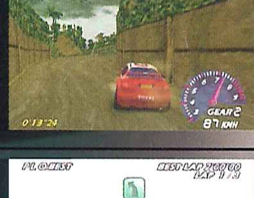
Nueva Zelanda. El trasero del mundo... ¿Nos estarán oyendo?



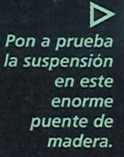




Esta cámara no aparecía en la versión para PSX.







Pon a prueba la suspensión en este enorme puente de madera.



Séptima Prueba: FRANCIA

Ambientada en los Alpes. Se caracteriza por la nieve, el hielo y las curvas en horquilla.



Aterroriza a los pueblecitos galos. Como hicieron los alemanes en su época.





Esto vuelve a ser un efecto de niebla, no un ataque de Turokitis.



Un juego de carreras en el que tienes que frenar. Nos gusta.

Octava Prueba: SUECIA

La nieve te hará dudar sobre todo lo que creías haber aprendido hasta aquí..., pero no desesperes.



Cinco tramos componen la visita escandinava de V-Rally 99.





Las carreras nocturnas son más peligrosas (todavía).







No es la velocidad más recomendable para conducir sobre nieve.



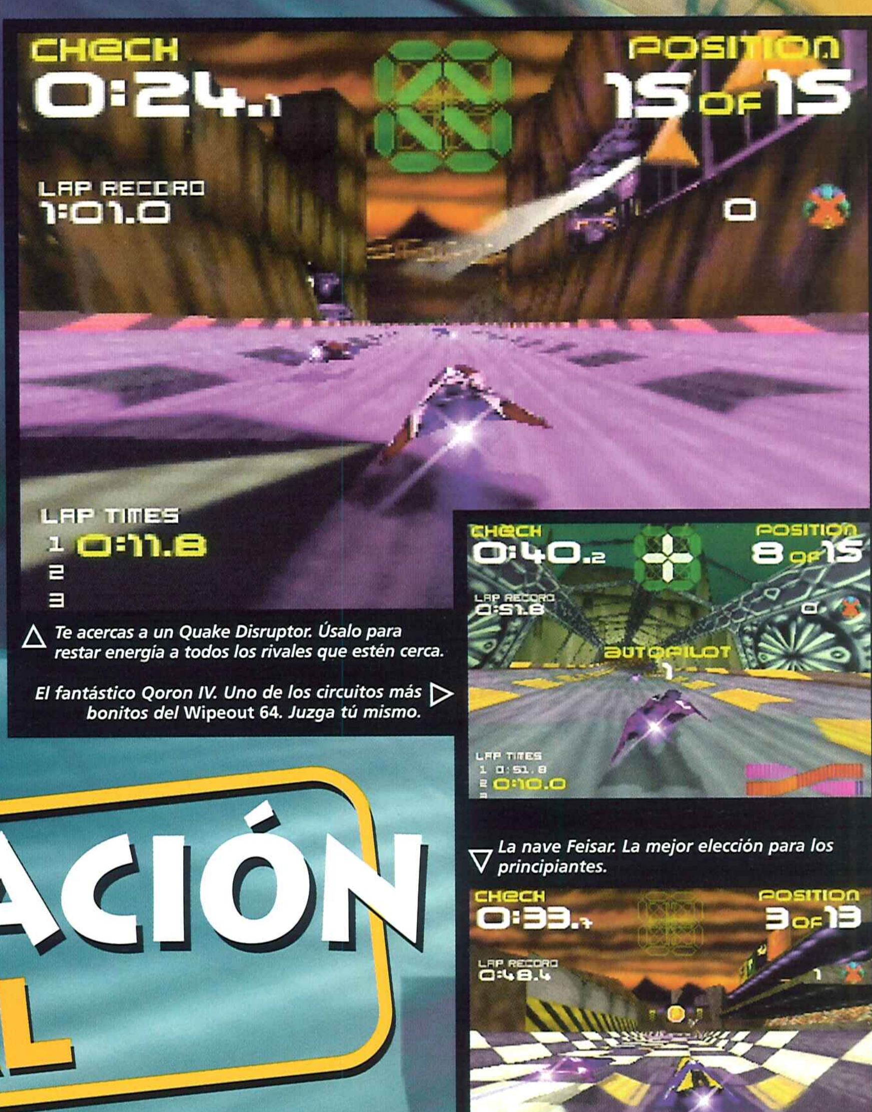
CONTINUARA...

Analizaremos el mejor cartucho de carreras de Infogrames el mes que viene.



Cuando se trata de investigar sobre los progresos de un juego como Wipeout 64, el mundo se nos queda pequeño. Esta vez, nuestros expertos espías han volado hasta la sede de Psygnosis, en Liverpool, para resolver las incógnitas que gravitan sobre Wipeout 64.

INVESTIGACIÓN ESPECIAL



△ Te acercas a un Quake Disruptor. Úsalo para restar energía a todos los rivales que estén cerca.

El fantástico Qoron IV. Uno de los circuitos más bonitos del Wipeout 64. Juzga tú mismo. ▷

▽ La nave Feisar. La mejor elección para los principiantes.

Con el previsiblemente brillante F-Zero X a la vuelta de la esquina, es razonable sospechar que los desarrolladores de Wipeout 64 están, cuanto menos, un poco nerviosos. Pues no. Lo cierto es que recogen el guante de Nintendo con mucho entusiasmo.

Y es que, según tiene entendido Psygnosis, *F-Zero X* es fantástico... pero superable. De acuerdo con el productor Andy Satterthwaite, «*F-Zero X* es rápido, pero se trata de un juego de carreras convencional. Las naves nunca despegan de la pista. Los vehículos de *Wipeout 64*, en cambio, son genuinamente antigravedad. Y llevan armas.»

«Si se trata de buscar paralelismos —apostilla Andy— , podríamos citar a *Extreme G 2*. En todo caso, en nuestro juego el control es más preciso. De otra parte, cuando pilotas las naves más rápidas en los niveles más trepidantes, sí cabe comparar *Wipeout* con *F-Zero X*. Y por supuesto, los escenarios del juego de Nintendo están claramente inspirados en los nuestros.» *Wipeout 64* es una combinación de las mejores partes de *Wipeout* y *Wipeout 2097* para PlayStation, más algunos extras. Exhibe circuitos totalmente nuevos —seis en total—, un nuevo modo Challenge y, cómo no, un modo multijugador, antes ausente. Como recordarás, en *Wipeout 2097* se requería un cable de enlace y dos PlayStation para jugar incluso en el modo de dos jugadores. Eso se ha acabado. Cuatro puertos significan cuatro jugadores.

El período de desarrollo de *Wipeout 64* ha sido sorprendentemente breve. Los trabajos comenzaron el febrero y en estos instantes el juego está a punto para su lanzamiento. Pero que nadie se lleve a engaño: semejante rapidez no significa que estemos hablando de una simple conversión. Psygnosis ha invertido mucho tiempo, no sólo creando nuevos circuitos y nuevos modos, sino también enmendando los errores del juego original. Por ejemplo, el fastidio que suponía pararse del todo al golpear una pared ha sido resuelto. Ahora, si tomas una curva cerrada y chocas contra los muros, saltan chispas de los bordes de tus alas (como en *2097*), pero pierdes poca velocidad. Los giros cerrados abundan más que nunca, y no esperes que te resulte fácil superarlos. Son muy, muy duros.



Wipeout 64	
MIDWAY/PSYGNOSIS	
Otoño	1-4
Precio no disponible	

Más rápido, más suave, más difícil, más detallado, más bonito. Tiene todo lo que sus antecesores y mucho, mucho más. Ya lo sabes, siéntate, abróchate el cinturón y deja que Magazine 64 te conduzca hasta el corazón de la versión casi acabada de Wipeout 64.

Otro aspecto digno de mención es la música, sencillamente fantástica. Vale, puede que no haya tantos grupos como en las versiones de PlayStation, pero ¿qué más da? El cóctel de The Propellerheads, Fluke y los fabulosos PC Music es suficientemente atractivo para convencerte de que la banda sonora de este cartucho resiste todas las comparaciones.

Así que, tres... dos... uno... «GO!»

GO! GO!

DIRECTO A BOXES
Todas las naves tienen un determinado nivel de escudo (Shield), si bien unos modelos soportan más impactos que otros. Cuando chocas contra una pared, tu energía de escudo se resiente. Puedes restaurarla un poco recogiendo un E-Pak, pero lo mejor para que los impactos contra los muros no acaben contigo es acudir al tramo de boxes en cada vuelta (el escudo se recarga de energía, como el de las naves de F-Zero X).





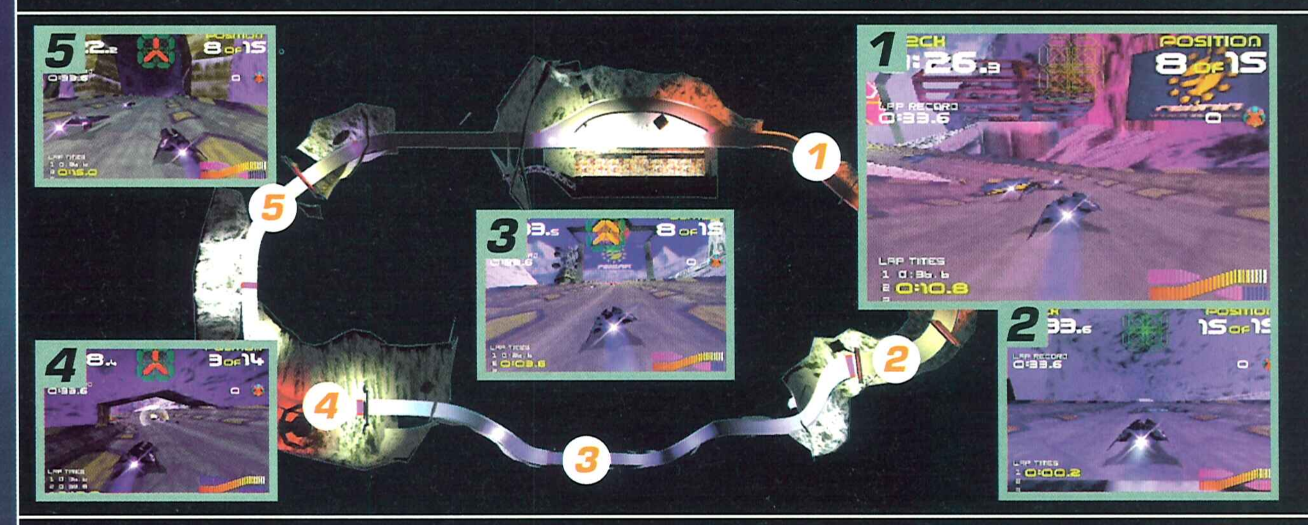
MORDISCOS DE PIRAÑA
Aquellos que hayan jugado a Wipeout 2097 recordarán la nave secreta Piranha. Pues bien, Wipeout 64 tiene su propia nave secreta, y se rumorea que será una versión remozada de Piranha. ¿Sus cualidades? Esteee… Es pura especulación, pero hemos oído que será un vehículo indetectable por radar (la CPU de cada nave cuenta con un radar que detecta el tipo de arma con que va a atacarte el enemigo más próximo). Eso quiere decir que podrás acercarte con sigilo a tus oponentes y literalmente atravesarlos, volándolos en pedazos. Fantástico, ¿eh?

DEATH RACE 2098

Wipeout 64 es veloz y sus circuitos extremadamente difíciles. De ahí que sea preciso conocer todos sus entresijos para poder aspirar a la victoria. Considera lo que sigue como un punto de partida.

Bienvenido a: KLIES BRIDGE

El escenario de este primer recorrido es una base de Radar en Greenland. Es una perfecta introducción a los rigores del juego, gracias a sus pistas rectas y curvas fáciles.



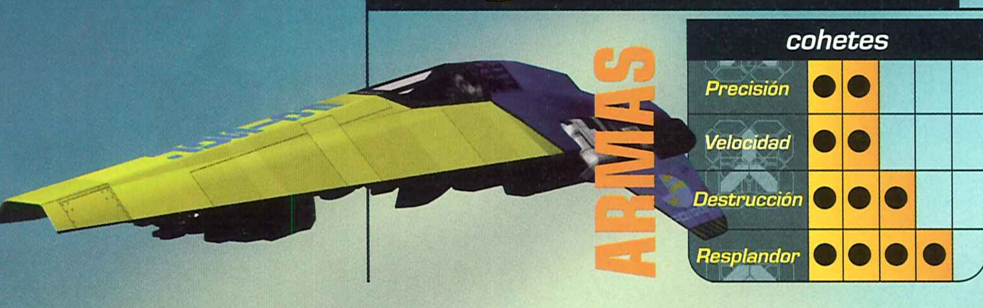
Bienvenido a: QORON IV

Sin lugar a dudas, el circuito más atractivo, y el lugar idóneo para alcanzar las velocidades más altas. Está emplazado en las ruinas de una base submarina secreta.



Llegó la cosecha

Mientras F-Zero X reivindica una aproximación purista al género de las carreras, Wipeout 64 te pide algo más que habilidad con el volante. Además de controlar tu nave, tienes que esquivar y disparar las siguientes delicias:



ARMAS

cohetes	
Precisión	●●
Velocidad	●●
Destrucción	●●●
Resplandor	●●●●

misiles	
Precisión	●●●●
Velocidad	●●
Destrucción	●●●
Resplandor	●●●

minas	
Precisión	●●●
Velocidad	●●
Destrucción	●●●●
Resplandor	●●●



Bienvenido a: SOKANA *Si al principio creías que Wipeout 64 iba a ser fácil, Sokana te hará cambia de idea. Una verdadera pesadilla. ¡Y apenas vamos por el tercer circuito! Mucho cuidado con la lava...*



Bienvenido a: DYRONESS *Tras la inclemente Sokana, Dyroness alienta un engañoso sentimiento de seguridad. Empieza muy suave y fácil, y entonces te precipita hacia algunas de las curvas más fieras del juego.*



¿Más circuitos? Pasa la página

CEREBRO Y MÚSCULOS

El grado de Inteligencia Artificial en Wipeout 64 te dejará boquiabierto: los oponentes controlados por la CPU son absolutamente formidables. Ah, y su nivel de agresividad es también notorio. Te mantienen alerta todo el rato, y garantizan que la emoción en ningún momento. ¿Quieres comprobarlo? Haz una escapadita por el modo Challenge y verás: los jugadores controlados por la CPU te aplastarán sin compasión en la primera vuelta...



MÚSICA PARA TUS OÍDOS

He aquí el repertorio musical de Wipeout 64:

1. Chasing Radium = PC Music
2. Feel at Home = PC Music
3. Monolith Boy = PC Music
4. Tomorrow Reborn = PC Music
5. Sonic Trip = PC Music
6. Absurd = Fluke
7. Bang On = The Propellerheads
8. Goodnight Lover = Fluke

electro bolt					
Precisión	●	●	●	●	
Velocidad	●				
Destrucción	●	●			
Resplandor	●	●	●	●	

quake disruptor					
Precisión	●	●	●	●	●
Velocidad	●	●	●	●	
Destrucción	●	●	●	●	
Resplandor	●	●	●	●	●

plasma bolt					
Precisión	●	●	●	●	●
Velocidad	●	●	●	●	●
Destrucción	●	●	●	●	●
Resplandor	●	●	●	●	

thunder bomb					
Precisión	●	●	●	●	●
Velocidad	●	●	●	●	●
Destrucción	●	●	●	●	●
Resplandor	●	●	●	●	●

¿PROA? ¿POPA? ¿BABOR...?
Al igual que en los Wipeout originales, las naves conceden un notable grado de maniobrabilidad. Mediante el stick analógico, puedes desplazar la proa de tu nave hacia arriba, para tomar aire (aumentando la maniobrabilidad), o hacia abajo, para cortarlo y pegarte al suelo (ganando así algo de velocidad). Cuidado no obstante en los sàltos, ya que a veces acabas en medio de unos arbustos futuristas... Pero nunca es demasiado tarde (en F-Zero X, si te sales de la pista, se acabó): sólo tienes que esperar un poco a que una grúa antigravedad venga a rescatarte, como en los anteriores Wipeout.



DEATH RACE 2098 *continuación*

Bienvenido a: TERAFUMOS

Más duro de lo que puedas imaginar. Terafumos puede no parecer tan difícil a primera vista, pero tiene una colección de curvas que hacen prever lo peor.



Bienvenido a: VELOCITAR

Circula el rumor de que Wipeout 64 contiene un recorrido extra secreto. Su nombre es Velocitar y es increíblemente difícil. Bueno, y en el nivel Phantom te puede dar algo...

TOP SECRET circuito extra

¡Mata! ¡Aniquila! ¡Destruye!

Una de las cosas que Wipeout 2097 no tenía, era un modo multijugador como es debido. La N64 llena ese vacío. Reúne a unos amigos, poneos cómodos y ¡fiuuuuuuuu!

Dos jugadores

Cuando compitáis dos, podréis elegir entre seguir la acción desde pantallas divididas horizontal o verticalmente. Parece tan rápido y detallado como la opción para un jugador, y discurre con extraordinaria fluidez. Todo un éxito.

△ *El nivel de detalle en el modo para dos jugadores es bastante alto.*

Cuatro jugadores

Cuando seáis tres o cuatro, habrá una considerable merma en el nivel de detalle de los decorados, quedando sólo las pistas desnudas, sin escenario de fondo. ¿Merece la pena? Sin duda alguna. Hablamos de vibrantes carreras cargadas de emoción y casi tan rápidas como las de dos jugadores.



△ *Observa cómo los fondos se han sacrificado para mantener la velocidad. Tampoco es tan grave, ¿no?*

Llegó la cosecha *continuación*

POWER-UPS









¡DURO CON ELLOS!

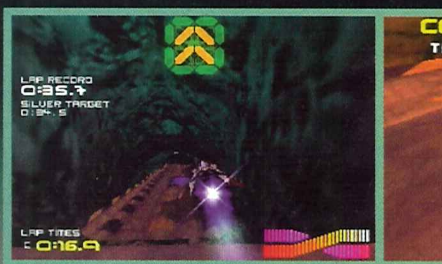
Psygnosis ha incluido un fantástico modo Challenge con tres opciones: Race, Time Trial y Weapons. Sigue leyendo...

Challenge RACE



Se trata, esencialmente, de un campeonato estándar. Te enfrenta a 15 súper inteligentes e infalibles oponentes controlados por la CPU, y se divide en seis objetivos diferentes. Cada objetivo te exige completar una conjunto de arduas tareas. Por ejemplo, en el cuarto objetivo debes correr en clase Rapier, con la nave Feisar y sin armas por el circuito Terafumos. Si quieres clasificarte para el siguiente desafío has de quedar entre los tres primeros.

Challenge TIME TRIAL





Esta opción, que también está integrada por seis retos, funciona tal y como cabía esperar: a cada una de las tres primeras posiciones se le asigna un tiempo, y si consigues al menos el bronce, pasas al siguiente reto. Sin embargo, las cosas se complican debido a que es la CPU quien elige tu clase, tu nave y el circuito. «Que salga Qirex, por favor...»

Challenge WEAPONS





Es tal vez la más dura de las tres opciones, pues te exhorta a que destruyas a tus oponentes a la vez que cumples los tiempos estipulados por los checkpoints. De nuevo, la CPU escoge la clase, la nave, el circuito y las armas que tienes a tu disposición, y te las debes arreglar para conseguir el oro, la plata o el bronce. Para el bronce debes aniquilar una nave, para la plata tres y para el oro cinco.

Challenge CYCLONE





Cada vez que completas alguno de los Challenges anteriores æte basta con haber conseguido el bronceæ se te recompensa con uno «secreto». Si superas Time Trial y Weapons tienes acceso al circuito y la nave secretos, mientras que si consigues acabar Race se te concede la tecnología Cyclone. Básicamente, Cyclone significa que cada arma que recoges dobla su potencia (como los «Quake Damage» de Quake, ¿te acuerdas?). Es muy útil en el reto Weapon, donde la capacidad destructiva de las armas es clave.

OBRA DEL DIABLO
Pero, ¿qué demonios es esto?¿¡«Please wait...»!? No, no esperaremos. Hemos comprado una N64 y no estamos dispuestos a tolerar los loading de PlayStation y Saturn. ¡No nos doblegaremos! Bueno, seamos razonables: la razón por la que Wipeout 64 te hace esperar (sólo durante unos segundos, eso sí) es porque el 25% del cartucho está ocupado por la música. Antes de mostrar cualquier pantalla que contenga alguna de las ocho canciones, se deben llevar a cabo ciertos procesos para que la calidad sonora sea la óptima.





Wipeout 64 es fabuloso, pero requiere un poco de paciencia. Una vez te familiarizas con los recorridos, te quedas enganchado irremisiblemente. La velocidad endiablada y la sensación de ingravidez de las naves son irresistibles. El stick analógico, al proporcionarte un grado extra de control, te permite gozar al máximo, y hace que te preguntes cómo los usuarios de PlayStation podían resistir esos cutres y obsoletos D-pads... El modo Challenge está muy logrado, y el multijugador es rápido y suave. El debut de Psygnosis en N64 parece haber colmado todas las expectativas. El mes que viene te lo confirmaremos en la sección de Análisis.

¡además! SÚPER ARMAS

feisar: MINI GUN

Un arma de fuego rápido exclusiva de la nave Feisar y sólo disponible durante cinco segundos. Apunta por el objetivo y desahógate con lo primero que se te ponga a tiro.

ag systems: SHIELD RAIDER

Se acopla a la nave enemiga, absorbe la energía de su escudo de protección, y vuelve a tu nave para recargar tu escudo con la energía robada al malo. Fantástico.

auricom: ENERGY SPHERE

Carga la esfera hasta que el morro de tu nave empiece a brillar y dispárala. Irá en línea recta, atravesando æy destruyendoæ cualquier nave que toque.

quirex: POWER SNARE

Se dispara desde el morro hacia la zona baja de la pista, y crea un muro de energía que destruye cualquier nave que la atraviese (excepto la tuya).

¿COMO LO HACEN?
Algo que llama la atención de *SCARS* es que... ¡las texturas no se repiten! Cada zona del escenario es diferente a las demás, no hay mapeados en mosaico. Vivid Image guarda con celo sus secretos de programación. «Estamos haciendo cosas con la N64 que, técnicamente, parecían imposibles. Empleamos más de 600 texturas por circuito. En condiciones normales, no se las podría introducir en los búfers de vídeo de la N64 a la suficiente velocidad para usarlas todas la vez, pero nosotros lo hemos conseguido.» Tanta maravilla les ha cabido en un cartucho de 64M ¡y les ha bastado un único programador de N64 para hacerlo! Desconcertante.







Un tiburón sobre ruedas. ¿O es un atún? Calvo, claro.



Parece Freezeezy Peak. Al volante de uno de estos cacharros, Banjo-Kazooie sería mucho más fácil...





Mantén pulsado el gatillo para aumentar la potencia y el alcance de tus armas. ¡Booom!

Cada contrincante de la CPU tiene una IA y un estilo de conducción propios. Por eso es tan difícil ganar una carrera.

INVESTIGACIÓN ESPECIAL

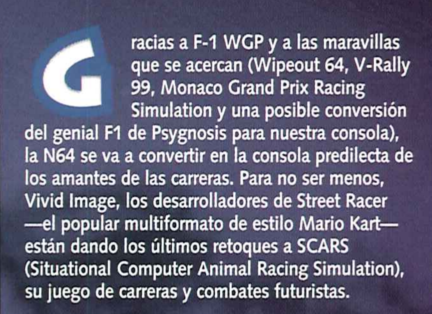
SCARS		
UBI SOFT		
Diciembre	64M	1-4
Precio no disponible		

SCARS

Algún día, máquinas inteligentes gobernarán la Tierra. Y cuando vayan al mecánico dirán: «¿Qué me pasa, doctor?». (Vale, vale, ya nos callamos).



Aun en el modo para cuatro jugadores, los gráficos no pierden calidad. Cuidado, Wipeout...



Gracias a F-1 WGP y a las maravillas que se acercan (Wipeout 64, V-Rally 99, Monaco Grand Prix Racing Simulation y una posible conversión del genial F1 de Psygnosis para nuestra consola), la N64 se va a convertir en la consola predilecta de los amantes de las carreras. Para no ser menos, Vivid Image, los desarrolladores de Street Racer —el popular multiformato de estilo Mario Kart— están dando los últimos retoques a SCARS (Situational Computer Animal Racing Simulation), su juego de carreras y combates futuristas.

Lo de *Computer* viene del hecho de que las carreras tienen lugar en el interior de súper ordenadores gigantes que han aniquilado hasta el último rastro de vida humana, y que buscan nuevas formas de entretenimiento. De ahí la simulación de carreras (*Racing Simulation*), con las que matan el tiempo entre conquista intergaláctica y conquista intergaláctica (suponiendo que esa sea la actividad cotidiana de un súper ordenador). El calificativo *Animal* obedece a que, puestos a crear un vehículo de competición, cualquier súper computador en sus cabales no dudaría en basar su creación en veloces y peligrosas formas de vida salvaje (esto es, tiburones, leones, escorpiones, etc.) ¿Y lo de *Situational*? Pueees... porque con tantos pseudoanimales vagando por ahí, se tiene que dar algún tipo de situación, ¿no? *SCARS* despliega esa clase de carreras muy reñidas, con pistas abigarradas de contendientes y abundancia de reforzadores, que nos han encandilado desde los tiempos del *Mario Kart* original y, cómo no, de *Street Racer*. Se estructura como una serie de campeonatos, donde cada victoria da acceso a un total de nueve circuitos y vehículos extra. En el modo para un jugador, *SCARS* es difícil en su justa medida. Los corredores controlados por la CPU no se restringen a una perfecta línea de recorrido: toman atajos, usan armas y se equivocan ocasionalmente, lo mismo que un conductor humano. Las reacciones de cada vehículo se calculan individualmente; de este modo, si un rival controlado por la CPU pasa zumbando a tu lado en la última curva, no es porque alguna fuerza oscura haya doblado su velocidad de manera automática en represalia por haberlo adelantado previamente; se trata de un típico sprint final.

En cuanto a los vehículos, pueden ser desde modelos ligeros y propensos a derrapar hasta monstruos pesados que se clavan en el suelo, y algunos prototipos resultan más apropiados para ciertas pistas y condiciones que otros. Selecciona un coche pesado para un recorrido abierto y veloz, y te quedarás muy rezagado; no obstante, esa misma carrocería te puede ir de perlas para abrirte paso entre los rivales en una curva cubierta de hielo. Los vehículos ligeros permiten giros rápidos y precisos: contrarrestan su escaso nivel de resistencia a los ataques con una mayor facilidad para esquivar los misiles enemigos. Hay carrocerías que son mejores en el uso de las armas, de manera que cuando recoges un potenciador te proporcionan el doble de munición (una ventaja en el modo para cuatro jugadores, donde la lluvia de misiles está a la orden del día, y el liderazgo cambia de titular varias veces por vuelta, al más puro estilo de *Mario Kart*).

El control es increíblemente fiel al stick analógico, más que el de *Mario Kart*, más que el de *F-1 WGP*, más que el de... ¿*Wipeout*? Eso lo veremos el mes que viene. Pero en cualquier caso, *SCARS* es uno de los juegos más avanzados que se han insertado en una N64. La diversidad de terrenos (con ondulaciones orográficas), la calidad y nitidez de las texturas (algunos escenarios parecen fotografías reales), las competiciones diurnas y nocturnas, las diversas condiciones climáticas (lluvia, niebla o nieve)... Los coches llevan tanto luces de cruce como de carretera, cuyos haces luminosos rebotan contra las rocas, proyectándose sobre el paisaje. Todos estos efectos se manifiestan fluida, veloz y nítidamente. El primer juego de Vivid Image pinta muy bien, ya lo ves, pero corre el riesgo de quedar eclipsado por el genial (y parecido, en muchos aspectos) *Wipeout 64*. De todas formas, nosotros le garantizamos un rincón en Análisis el mes que viene.



Bombardea a tus rivales desde lo alto de una montaña.



Fija el objetivo en uno de esos esbirros de la CPU y ultímalo con un par de misiles.



¿Te gustan los efectos de luz? Los de SCARS te carbonizarán las retinas.

Cuidado con esas chisporroteantes barreras eléctricas repartidas por la carretera.





El jugador 2 está apunto de saborear un misil teledirigido del jugador 1.

El arsenal de armas de *SCARS* es fantástico. Los misiles —directos o teledirigidos, como los de *Wipeout*— son los potenciadores más comunes. El impacto directo de uno provoca trompos, desperfectos y pérdida de velocidad (como las colisiones contra los obstáculos del escenario). Tienes una opción de retrovisor que te permite avistar los proyectiles enemigos y, con un poco de suerte, esquivarlos. También puedes usar esta perspectiva para disparar hacia atrás (pulsando «abajo» y apretando el gatillo, como en..., sí, *Wipeout*). No olvidemos tampoco el arma tipo «pásala»: al recogerla, un pequeño cronómetro aparece sobre tu vehículo, y empieza a contar atrás. Con Z, le puedes pasar la bomba a otro vehículo, y el truco consiste en hacerlo justo antes de que el cronómetro marque cero y la bomba... ¡booom!



No te entretengas demasiado observando el paisaje...



¿Un mundo futurista con vidrieras góticas?

Historia del arte

¿Ya has pensado qué vas a dejarle a tu progenie en herencia? ¿Un castillo en el Loira? ¿Un Cézanne? ¿Un palco vitalicio en La Scala de Milán? Anda, préndele fuego a toda esa basura e invierte en el valor más seguro: la colección Magazine 64. Apresúrate: el Guggenheim nos está haciendo ofertas muy suculentas.



2 Análisis de *San Francisco Rush, Diddy Kong Racing, Duke Nukem 64, Nagano Winter Olympics, Madden 64* y *NFL QC '98.*
3 Análisis de *Fighters Destiny*. Toda la historia de Nintendo en un súper reportaje. Trucos para *GoldenEye* y *Extreme G.*
4 Análisis de *Yoshi's Story, Snowboard Kids, NBA Pro '98, Aerofighters Assault, Tetrisphere* y *NHL Breakaway.*
5 Análisis de *Mystical Ninja*. Trucos para *Duke Nukem 64, Fighters Destiny* y *Diddy Kong Racing*. Reportaje sobre los desarrolladores japoneses.
6 Análisis de *Quake 64, Wetrix* y *WCW VS NWO*. Guías para *Mystical Ninja, ISS64, FIFA: RM 98* y *Wave Race 64.*
7 Análisis de *Forsaken, NBA Courtside, World Cup '98, GT 64, Bust-a-Move 2* y *Dual Heroes*. Trucos para *GoldenEye, Snowboard Kids* y *Mystical Ninja.*
8 Análisis de *Olympic Hockey '98*. Trucos para *World Cup '98, Forsaken, Quake 64*. Reportaje: *¿Cómo se fabrica un gran juego?*
9 Análisis de *Banjo-Kazooie, All Star Baseball* y *Robotron X*. Trucos para *Yoshi's Story, Quake 64* y *WCW VS NOW.*
10 Análisis de *F-1 World Grand Prix, ISS '98, Mission: Impossible* y *WWF Warzone*. Guía completa de *Banjo-Kazooie.*

Consigue los números anteriores de Magazine 64 a 375 ptas. cada uno (+ 350 ptas. de gastos de envío)

Rellena este cupón y envíalo a Magazine 64, Suscripciones

MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20. 08022 Barcelona

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: ....

Teléfono: ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

2❑ 3❑ 4❑ 5❑ 6❑ 7❑ 8❑ 9❑ 10❑

Forma de pago

❑ Contra Reembolso

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

❑ Tarjeta de crédito

VISA (16 dígitos) (caducidad)

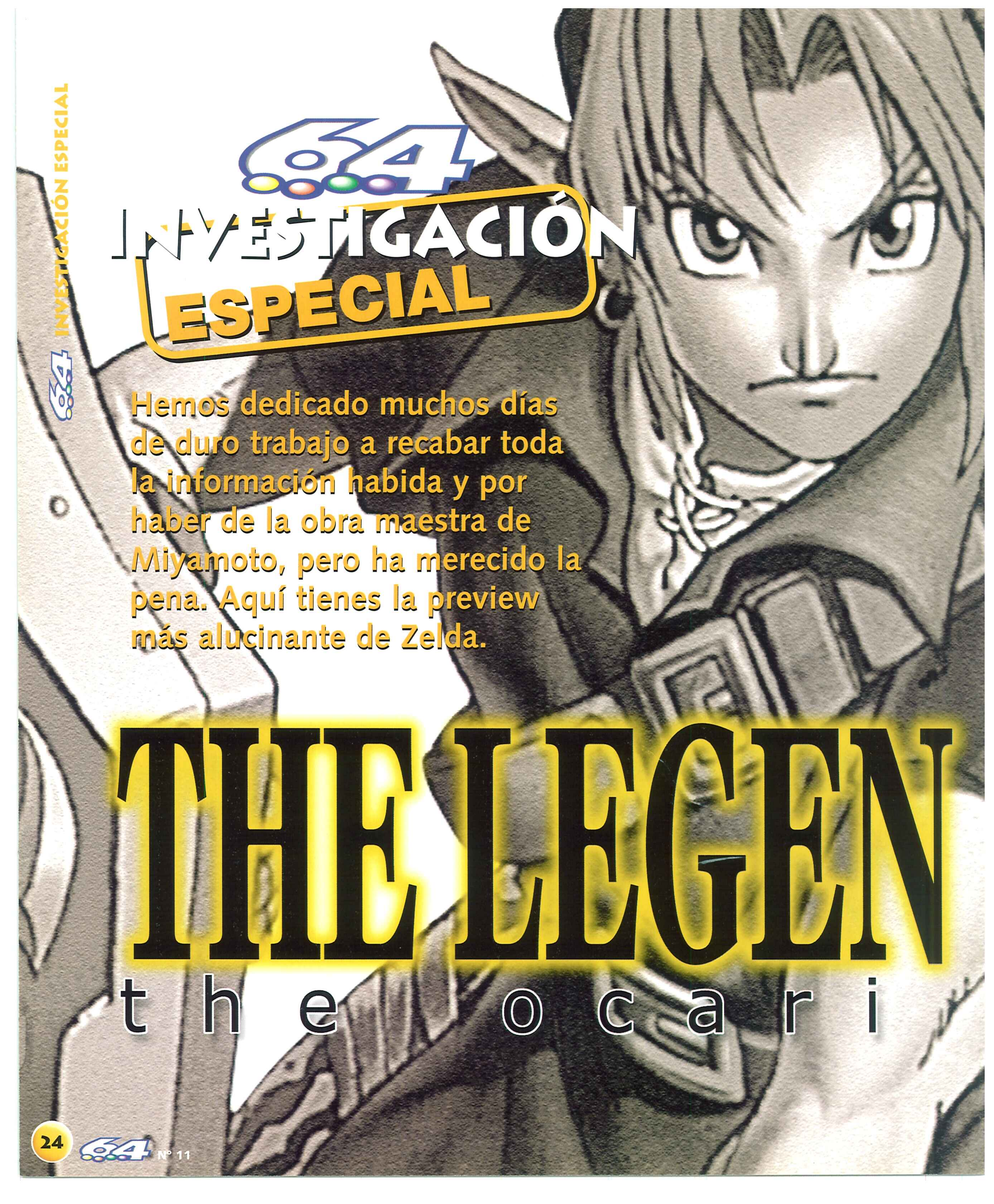
Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

American Express (15 dígitos)

Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

Nombre del titular: ....

Firma:



Hemos dedicado muchos días de duro trabajo a recabar toda la información habida y por haber de la obra maestra de Miyamoto, pero ha merecido la pena. Aquí tienes la preview más alucinante de Zelda.



Es el juego más grande, ambicioso e importante de Nintendo hasta la fecha. Lleva en preparación desde el mismo instante en que nació la N64, y podría suponer el éxito o el declive de la máquina de 64 bits en Japón.

Sin embargo, parece ser que últimamente ha sido la sede americana de Nintendo la que ha presionando a Shigeru Miyamoto y a todo el equipo de Zelda para que acaben el juego de una vez por todas. Por lo tanto, la primera fecha confirmada de que disponemos es el 23 de noviembre para el mercado estadounidense. Buenas noticias, ya que siempre resulta más sencillo convertir a PAL un cartucho NTSC americano que uno japonés.

En este artículo podrás encontrar todo lo que sabemos acerca de la quinta encarnación de Zelda; la bella historia que sirve de guión, el innovador sistema de control y algunas nuevas capturas. Una fiesta para tus ojos.

Cuéntame un cuento...

Se ha especulado mucho (en *M64* también) sobre la posible trama de *Zelda*. Pero ahora, por fin, podemos avanzarte todos los detalles que conforman la base argumental de este juego. Aquí tienes la historia, tal como nos la ha contado Nintendo...

Hace mucho, mucho tiempo, antes de que Gannon robara el Triforce y secuestrara a Zelda, un guerrero sin miedo del mundo de Hyrule (1) llamado Link emprendió su ritual de llegada a la madurez en los Bosques del Laberinto (2). Era costumbre de su tribu, la familia Kokiri, que un hombre joven recibiera a un espíritu o hada guardián (3) que le acompañaría y guiaría hasta el fin de sus días.

Pero cuando Link se aventuró por los bosques descubrió que un monstruo había raptado a una de estas hadas. Nuestro héroe fue en su rescate y derrotó al monstruo, pero la fatalidad quiso que el hada resultara herida de muerte. Antes de exhalar el último suspiro, el hada pidió a Link que no permitiera que Gannondorf, el Rey de los Ladrones, se hiciera con el Triforce. También le aconsejó que buscara a un sabio y sus Piedras Espirituales (4). Entretanto, Gannondorf (5) irrumpió en los Bosques del Laberinto y se acercó al lugar secreto en el que se encontraba el Triforce. Link fue a pedir ayuda al Castillo Hyrule. La Princesa Zelda conocía el paradero del Triforce, pero para salvarlo debían encontrar las tres Piedras Espirituales.



△ *Una secuencia de vídeo te introduce en el argumento de Zelda.*

▽ *Link, al principio del juego, es sólo un niño.*



1 Hyrule

Miyamoto ha confirmado que la sección de Hyrule para N64 se divide en seis territorios diferentes. Cada uno de ellos está habitado por un pueblo o raza particular. Hay unos ocho o nueve niveles que transcurren en el exterior y un número similar de enormes mazmorras para explorar. Las mazmorras son enormes, y por la capacidad de los cartuchos que pretenden presentar (256M), la cosa parece que va en serio.



2 Bosques del Laberinto

En el centro de los Bosques del Laberinto (¿serán estos los Bosques Perdidos de *Zelda IV: Link To The Past*? ¿Te acuerdas de todas esas espadas falsas y de aquel robo tan incordiante?) se encuentra el gigantesco Árbol de Deku. ¿Qué se esconde dentro de su tronco? ¿El acceso central a las mazmorras, tal vez?



△ *Link, a la sombra del árbol gigantesco. La música cambia para crear la atmósfera necesaria.*

3 Navi

El hada particular de Link. Le acompaña durante todo el juego y se vuelve de color rojo para alertarle de cualquier peligro.

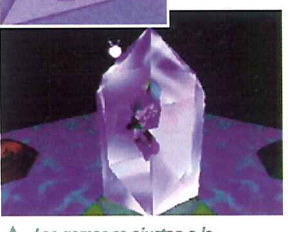


△ *A Miyamoto siguen gustándole los mundos helados y resbaladizos.*



4 Piedras Espirituales

Las Piedras Espirituales son gemas que tres de las razas de Hyrule tienen como objetos sagrados. Las defenderán con uñas y dientes cuando Link intente apropiárselas (él las necesita, además de la Ocarina, para llegar al escondite del Triforce).



△ *Las gemas se ajustan a la perfección en un panel gigante, y abren zonas para explorar.*

5 Gannondorf

En este punto de la historia parece como si Gannondorf todavía tuviera que adquirir su aspecto porcino, y sigue sin saberse a ciencia cierta si se transformará en su otro yo «gorrináceo». En cualquier caso, a nosotros nos parece más peligroso bajo el aspecto burlesco que exhibe ahora.



△ *Te encantará la calidad de las escenas de vídeo. Aquí, podemos ver a Gannondorf cabalgando, algo difícil de hacer para un cerdo.*

CONTROLES



Botón A

Sirve para que Link desenvaine y utilice su espada. Durante la partida, Link puede mejorar su arma, desde la «Normal» inicial hasta la «Espada Maestra». Puede acceder incluso a una Daga Gigante (probablemente, de uso exclusivo para el Pequeño Link). Si mantienes pulsado A durante un instante y luego lo sueltas, se carga y activa el devastador «ataque giratorio» de Link. Cuando ya se ha encontrado la Ocarina, el botón «A» se convierte también en uno de sus «agujeros de aire» (más adelante seguimos informando).

▲ *El famoso ataque giratorio. Una vez cargado destruye varios enemigos pequeños de una sola sentada.*

Botón B

Aparte de ser otro agujero de aire de la Ocarina, el botón «B» es el de «acción», y su función depende del contexto y la situación (lo sabrás en todo momento si utilizas el botón de muestra que aparece en pantalla). «B» permitirá a Link abrir cofres y recoger ítems, alimentar con zanahorias a su caballo, enviar a Navi a investigar un posible peligro, hablar con la gente... Como a Miyamoto no le gustan los juegos en los que tienes que volver una y mil veces al mismo diálogo cada vez que hablas con alguien, en *Zelda* hay más de 800 mensajes diferentes. Esto supone unos 40 minutos de charla y, en consecuencia, una reducción drástica de esas conversaciones tan repetitivas de tantos juegos de rol.

Por cierto, a pesar de que en la versión de *Zelda* para la E3 ya aparecía Navi hablando en algunas escenas, Miyamoto comentó que no le gustaba su voz y que seguramente se eliminaría en el juego acabado. Así pues, lo más probable es que Navi se comunique mediante «bocadillos» (como los diálogos de *Mario*, estilo cómic) o «gorjeos» (como los de *Lylat Wars* y *Banjo-Kazooie*).

Cuando tienes la espada desenvainada el botón «B» también sirve para devolverla a su funda.

Botón Z

Se trata del botón de «atención», y es probablemente el aspecto más revolucionario del nuevo sistema de control de *Zelda*. Si mantienes pulsado «Z», la cámara centra en pantalla al enemigo, y no lo pierdes de vista hasta que la batalla ha terminado (o hasta que hayas soltado el gatillo). Esto supone una gran mejora con respecto a la función del botón «R» en *Super Mario 64* y *Banjo-Kazooie*, ya que no necesitas preocuparte por la cámara en ningún momento. Fantástico.



▲ *Ese HUD rojo se activa con Z, e indica quién es y dónde está el enemigo. Los movimientos de Link se dirigirán hacia él automáticamente.*





Botones C

Puedes asignar un arma o un determinado ítem del inventario de Link a cada uno de los tres botones C inferiores. C-Arriba activa la vista en primera persona (ideal para rastrear pistas). Este enfoque aparece también cada vez que se utiliza un arma arrojadiza o de proyectiles, y en estos casos aparece un punto de mira similar al de *GoldenEye*). El «disparo-gancho», que permite a Link sortear abismos y pasar por encima de los tejados —algo parecido al «Pipe» de Goemon—, también utiliza el enfoque en primera persona.

▲ *La cámara es como la de Mario 64. A menudo te encontrarás con un enfoque frontal.*

Botón R

Si mantienes pulsado el botón R activarás el escudo de Link.





▲ *El nuevo escudo de Link supone toda una innovación respecto a la versión de Game Boy.*

La Ocarina

Otra gran idea que engrosará el interminable curriculum de Nintendo: ¡un juego que te obliga a tocar un instrumento musical! Cuando encuentres la Ocarina debes buscar al hombre del arpa para que te enseñe a tocarla. Cada uno de los botones «C», combinado con «A» y «B», ejecuta una nota. Para que la Ocarina desate sus poderes mágicos Link ha de interpretar algunas melodías algo complicadas.

▲ *El misterioso hombre del arpa enseñará a Link a tocar la Ocarina.*



¡HACIA EL ABISMO!
Después de atravesar a nado un laberinto inundado, Link debe enfrentarse a un impresionante jefe acuático. Se parece al extraterrestre de la película *Abyss*, pero en este caso no es nada simpático. Está claro que una simple espada no bastará para deshacerse de una criatura hecha de agua. ¿Cómo lo derrotará?









EL REPARTO DE ZELDA

Zelda

La famosa princesa. Siempre requiere la ayuda de Link, con el que coquetea con aristocrático descaro. Lo que más le gusta es juntarse con la princesa Daisy para tomar té con pastas y hablar de hombres.





△ ¡Suelta a esa dama, inconsciente: es la chica de Link!

◁ Navi se torna amarilla ante Zelda.

Navi

El hada protectora de Link, siempre dispuesta a echarle un cable. Ofrece consejos y pistas al protagonista, y cambia de color para alertar a Link sobre un peligro o mostrar el camino correcto. Es la Campanilla de Peter Pan «abducida» al mundo de Link.



△ La luz azul de Navi es su color neutro. Indica que no hay moros en la costa.

Gannondorf

Su aspecto ha cambiado por completo desde su primera encarnación de cerdo gigante. Ahora es un jinete armado y siniestro, enfundado en cuero negro y que blande una temible espada. Cómo no, se las verá con Link antes de que termine el juego…



◁ Gannondorf salta dentro de uno de los cuadros de esta estancia… ¡y sale por otro! Como en Super Mario…



Da más miedo que el «cerdo gigante», ¿eh? ▽



El Caballo

Para desplazarse a un punto del escenario muy lejano, lo mejor es hacerlo a caballo. Mientras Link monta, el jugador controla tanto la montura como el personaje: además de moverlos a tu antojo, podrás utilizar el arco para matar enemigos. ¡Ah! Bautiza a tu corcel como quieras. Los nombres preferidos en la Redacción son Whiskas, Puppy y Luppy.

Arpista

Este misterioso personaje azul es el maestro de música de Link. Tocará una melodía con su arpa brillante y, si Link consigue repetirla con la Ocarina, tendrá acceso a nuevas zonas del juego. Suele desvanecerse en el aire dejando una nube mágica verde.



△ Presta atención: primero un fa, luego un mi… Link prefiere a los Rolling Stones.

Las respuestas de Miyamoto en la E3

En la E3 entrevistamos a Shigeru Miyamoto y a Takashi Tezuka, productor de Yoshi's Story y colaborador en el desarrollo de Zelda. Ellos resolvieron muchas de nuestras dudas sobre The Legend of Zelda. Aquí tienes algunas de sus declaraciones más interesantes y nuestras propias reflexiones al respecto:

P (aMiyamoto): **¿Qué porcentaje del diseño del juego te corresponde?**

R: Soy el productor de *Zelda*. Aunque no puedo decir que sea mío al ciento por ciento, la esencia del título y el sistema principal están diseñados por mí. Sin embargo, sólo me corresponde la autoría de un 50% de los escenarios y los modos de juego. Hay un montón de artistas excelentes trabajando en este título, y casi el 50% del cartucho es idea suya, aunque el responsible último de su contenido soy yo.

M64 cree que: Miyamoto es uno de los tipos más modestos de cuantos han pisado el planeta. Por otra parte, creemos que la voluntad de Nintendo América de lanzar *Zelda* a un mercado yanqui sediento de novedades durante las vacaciones del Día de Acción de Gracias (la mejor época de ventas antes de la Navidad) ha dado un impulso adicional al proyecto de *Zelda*. Aparte de fichar a Takashi Tezuka, ha sido necesario contratar a un montón de programadores y artistas para que trabajen duro en la sede de Nintendo en Kyoto y finalicen el proyecto a tiempo.

P: **¿Cuánto tardará un jugador medio en completar el cartucho?**

R: Para seros sincero, disponemos de las partes individuales del juego, pero aún hemos de combinarlas para saber cuánto tiempo llevará completarlo. Si sigues la historia tardarás aproximadamente lo mismo que en *A Link To The Past*, de SNES. Sin embargo, como en *The Ocarina Of Time* puedes moverte con total libertad hacia un nivel u otro, la jugabilidad es mucho mayor. Más o menos, harán falta unas cuarenta horas. Un buen jugador podría conseguirlo en 5 o 6 horas si supiera dónde se encuentra cada cosa.



△ Estos efectos especiales están a la orden del día en Zelda.

▽ Otra secuencia de vídeo con el arpista. Ve aprendiéndote la melodía.



M64 cree que: Se tarda más o menos lo mismo que en pasar *Super Mario 64*.

P: **¿Hay algún aspecto que te gustaría haber incorporado en Zelda y al que haya renunciado por limitaciones técnicas?**

R: Siempre tengo algunos problemas con los juegos cuando ya están acabados, pero con *Zelda* estoy satisfecho casi al 100%. Quizás falta ese «algo» que dote a *Zelda* del genuino «sabor a *Zelda*» característico de todos los títulos de la saga. No me quedaré tranquilo hasta conseguir ese «factor *Zelda*».

M64 cree que: todavía se tienen que realizar algunas pruebas para completar el juego.

P: **¿Cuánto tiempo lleváis trabajando en Zelda: The Ocarina of Time?**

R: Han pasado tres años desde que empezamos. Al principio sólo ocupaba el 20% de mi tiempo, pero hace unos meses ya invertía en él un 50%. Ahora mismo *Zelda* absorbe el 100% de mis horas.

M64 cree que: Los últimos avances en clonación le irían de maravilla a este tipo: ¿te imaginas un equipo de 10 ó 15 Miyamotos?

P: **¿Qué porcentaje de Zelda se ha de completar para pasarse el juego? ¿Qué proporción corresponde a secretos?**

R: No te lo puedo decir con exactitud, porque aún no he acabado el juego, pero creo que más o menos el 70% corresponde a los objetivos y el 30% a los secretos.

M64 cree que: De nuevo, más o menos como en *Mario 64*.

Espero que sea mi mejor título, pero siempre que tengo una plataforma nueva me planteo nuevos desafíos.

P: **Aunque Mario y Zelda se parecen en sus especificaciones, Zelda cuenta con un salto automático. Es obvio que en Mario los saltos y el movimiento por las plataformas son esenciales, pero, ¿la supresión del control del salto entre plataformas en Zelda para reforzar su carácter de aventura fue intencionada?**

R: En este tipo de juegos intentamos siempre crear un mundo 3-D en miniatura. Queremos que sea tan parecido a la realidad como sea posible, pero a veces no es bueno que este realismo adquiera tintes exagerados. En *Zelda* los entornos son tan 3-D y realistas que resultaría muy difícil jugar sin ayuda.Creo que, cuanto más realista es el juego, más ayuda necesitan los jugadores. De ahí la automatización del salto.

M64 cree que: Está claro que *Zelda* es un juego de aventuras y exploración, no un plataformas. No obstante, hay que reconocer las plataformas le sientan de maravilla a *Mystical Ninja*, que también es de rol...

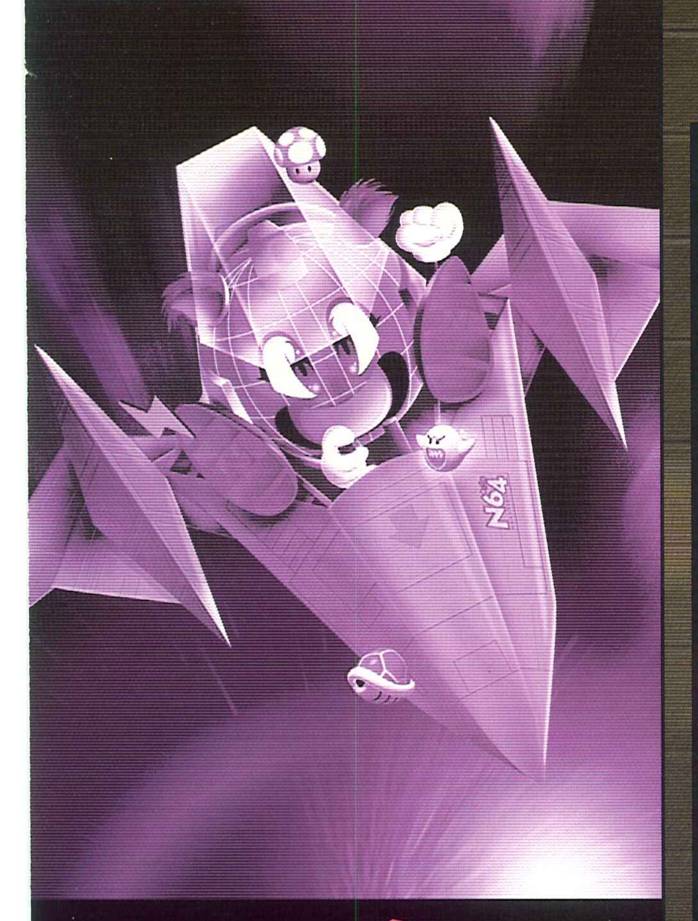
P: **¿Crees que este es tu mejor juego hasta la fecha? ¿Habrá otro Zelda para N64?**

R: Espero que sea mi mejor título, pero siempre que tengo una plataforma nueva me planteo nuevos desafíos. En todo caso, deseo que algún día alguien tome mi relevo y cree juegos que me hagan disfrutar de verdad.

M64 cree que: Miyamoto está chalado si piensa que vamos a consentir que se retire. Que ni se le ocurra.

Nada más que la verdad

La fecha mágica en EE.UU. es el 23 de noviembre, Día de Acción de Gracias (una época buenísima para la venta de juegos). Su lanzamiento en Europa está anunciado para estas Navidades...



VISIÓN DE FUTURO

Desciframos las claves ocultas de los grandes lanzamientos para N64

ESTE MES:

HYBRID HEAVEN 30
Pantallazos inéditos del juego, con explicaciones sobre la jugabilidad.

F-ZERO X 32
Una preview minuciosa para que vayas calentando motores.

KNIFE EDGE 34
Descubre el que promete ser el mejor simulador de helicópteros nunca habido.

TOP GEAR OVERDRIVE 36
Primeras imágenes en exclusiva de la secuela de Top Gear Rally.



△ *Busca sus puntos débiles... ¿Dónde tendrá esta gente sus partes pudendas?*

◁ *Éste es el menú de Ataque. ¿Qué te parece?*

▷ *Los escenarios de Hybrid Heaven son fantásticos. Y están repletos de puertas.*



△ *Las escenas de vídeo son geniales de verdad. Y el juego.*

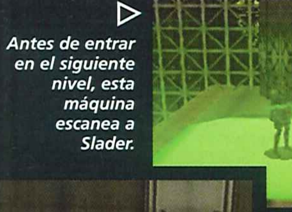
Slader viendo las noticias en la tele. Excelente. ▷

Jugar con Hybrid Heaven es como ver una película. Un poco lenta, quizás: el cartucho que probamos en la ECTS no era precisamente una oda a la velocidad, pero esperamos que Konami subsane este error en la versión definitiva.

Las escenas de vídeo —muy abundantes— gozan de una calidad excepcional. Por ejemplo, en una de ellas, John Slader (el héroe del juego, cuya misión consiste en salvar al presidente de los Estados Unidos de los «híbridos» del título), deambula por el metro de Nueva York para enfrentarse a Mysterious Red Jacket Man mientras un tren para en la estación. Al retroceder la cámara, Red Jacket desenfunda un arma y, con una mirada gélida e imperturbable, dispara a Slader. Pero no muere, claro..., ¿o sí? También hay una escena, ambientada en la oscura y futurista salita de Slader, en la que nuestro héroe está sentado ante el televisor. En su cuerpo se reflejan las luces rojas y verdes procedentes del aparato que en esos momentos emite la noticia: un tipo con una americana marrón está dando una rueda de prensa. Más tarde, Slader se levanta y va hacia el contestador automático. Acaba de recibir un mensaje. Al lado del contestador hay una foto de una mujer. ¿Su novia? ¿su esposa? Se queda mirándola en actitud melancólica... ¿Y esto qué significa? Todavía hay un montón de cabos por atar (especialmente en lo que al argumento se refiere), pero ya te podemos asegurar una cosa: *Hybrid Heaven* tiene un potencial enorme. Promete. Los gráficos son increíbles, sobre todo los del nivel ambientado en el metro de Nueva York. Además, en las secuencias de vídeo hemos podido ver algunos escenarios muy en la línea de *Blade Runner*: Slader está sobre una plataforma flotante que desciende por un túnel circular (un ascensor futurista, vaya). Los anuncios de neón en japonés proyectan luces multicolores sobre su cara y su cuerpo. Los respiraderos exhalan vaho... Este juego es una auténtica pasada.

Todo el tiempo que se ha tenido que invertir para perfeccionar las texturas (tema del que hablamos el mes pasado con el director del juego, Yasuo Daikai) ha merecido la pena. Tanto los personajes como los escenarios son brillantes, de una calidad que pocas empresas de desarrollo han conseguido en el entorno de la N64. La animación de Slader es impresionante. Y la de los malos también, desde luego. El protagonista camina, se arrastra, anda rápido y corre con toda la naturalidad del mundo, siempre fiel al stick analógico de la consola. Los híbridos tienen un aspecto aterrador. En el primer nivel, Slader abre una puerta y, acto seguido, se desploma delante de sus narices un miembro de su equipo que acaba de ser asesinado. Tras él, hay un híbrido orgánico que alza sus puños ensangrentados en actitud desafiante... ¿una secuencia de vídeo? ¡No, eso ya es el juego! Pero cuesta notar la diferencia. De hecho, la partida se parece tanto a las secuencias que cuesta advertir la diferencia si no eres tú el que juega. En cuanto al sistema de lucha, parece un poco complicado al principio. Ahí va: cuando te encuentras con un malo, tienes que acercarte a él para entrar en el menú de lucha. Entonces aparece un cartel que dice «Atacar», y un menú, «Puño» o «Patada». Si eliges «Patada», aparece otro menú, «Izquierda» o «Derecha». Y cuando has elegido tu pierna preferida, sólo te quedará decidirte por «Golpe Alto», «Bajo» o «Medio». ¿Ya? Bien, pues entonces se acaban los menús y Slader le arrea la patada en cuestión al señor alienígena. Su nivel de vida se ve afectado, y decide contraatacar. Elige: «Esquivar su Ataque», «Alejarte» o «Parar Ataque y Contraatacar». Sí, otro menú. Pero no te confundas: cuando te acostumbres no tardarás ni tres segundos en entrar y salir de cada menú. Y cada combate dura más o menos un minuto (unos cuatro ataques). La idea es más rolera que la de los combates a tiempo real, ya que los personajes sufren daños. Si el malo te atiza en una pierna, las patadas que des después con ella tendrán menos fuerza (tendrás que usar las extremidades sanas para atizar más fuerte). Y si propinas dos golpes seguidos al alienígena en la cabeza, a la tercera se cubrirá y ya tendrá pensado un contraataque. Y te pondrá las pilas. Debes buscar sus puntos débiles, las zonas afectadas de su cuerpo, pero sin repetir los golpes. Todavía no sabemos si los ataques con armas serán también a base de menús o a tiempo real. Pronto lo sabremos. Por ahora, lo mejor que puedes hacer es esperar. Esperar impaciente. N





Antes de entrar en el siguiente nivel, esta máquina escanea a Slader.



Nos acercamos a un alienígena. La cámara se coloca para...



... un primer plano del bicho, que se prepara para el ataque.

Uno de los tétricos escenarios de HH. No es tan sangriento como Resident Evil, pero sí igual de aterrador.



Esto es un híbrido. Quien sepa japonés, que lea sus características.



La estupenda secuencia del metro en la que se enfrentan Red Jacket y Slader.

Slader de camino a una de las numerosas puertas que ha de atravesar.

No le des la espalda a nadie, ni siquiera a los de tu propio equipo.

Hybrid Heaven	
KONAMI	
Verano 99	 1
Precio no disponible	

HYBRID HEAVEN

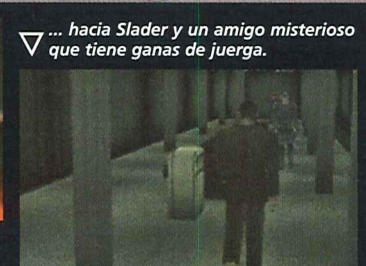
resurrección alienígena

Unos extraños visitantes en el umbral de Slader. Dales con la puerta en las narices.



El reportaje de las noticias que Slader ve en la tele. Parece de verdad.

Un tren llega a la estación de Nueva York. Después, la cámara se dirige...

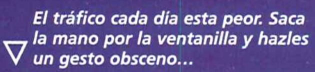


... hacia Slader y un amigo misterioso que tiene ganas de juerga.

CONTINUARÁ... En el próximo número, más noticias frescas de *Hybrid Heaven*.



▽ El tráfico cada día esta peor. Saca la mano por la ventanilla y hazles un gesto obsceno...





△ ¿Ya se acaba la pista? ¿Voy a más de 800 km/h y se termina el circuito? ¿Por qué nadie me ha avisado...?

F-Zero X				
NINTENDO				
Disponible	128M			1-4
	Controller Pack		Memoria en cartucho	Rumble Pak
8.990 pesetas				

F-Z

El genial F-Zero de SNES, poligonizado y súper vitaminado...

Te acuerdas de F-Zero? Fue el cartucho de carreras más rápido de SNES, y logró llevar a los 16 bits al límite de sus posibilidades. Ahora, las dimensiones del nuevo reto de Nintendo son aún menos modestas: ¡un F-Zero que lleve al límite a la N64!

Ya habrás oído hablar de él: se llama *F-Zero X* y es el juego más rápido de la historia. Imagínate: pilotas una nave futurista a lo largo de un circuito estrecho, lleno de curvas y *loopings*, a veces sin barras protectoras a los lados... ¡y en el marcador pone que vas a 2.000 km/h! Pero lo genial de *F-Zero X* no es «lo que pone en el marcador», sino que «parece que vas tan rápido como dice el marcador». La sensación de velocidad es indescriptible, inimaginable.

Lo normal en los juegos de carreras es que el indicador de km/h vaya 50 ó 60 unidades por delante de la sensación de velocidad que experimenta el jugador. En *F-1 World Grand Prix*, por ejemplo, cuando circulas a 100 parece que vas a 50; cuando alcanzas los 150 parece que vas a 80... Necesitas llevar el marcador hasta un flamante 250 km/h para SENTIR que vas a todo trapo.

Y aquí no. Dos segundos después de la salida ya estás temblando de miedo. Un simple 200 en la esquina inferior derecha de la pantalla es más que suficiente para hacer que tus manos suden. Tus ojos dejan de ver el mundo que rodea al televisor. Tu corazón palpita a ritmo de Rumble Pak...

Por desgracia, la velocidad tiene un precio: los gráficos. El aspecto del juego recuerda más al viejo *F-Zero* de SNES que a un título de N64. Austero en texturas, parco en polígonos... Ya sabemos que la jugabilidad es aún más importante que los gráficos, pero ¿tanto? Puede que Nintendo haya optado por sacrificar las excelencias visuales en pro de la jugabilidad, la velocidad y la suavidad. El resultado es un título tan sedoso como *Wipeout 64* y más rápido que ninguno de los juegos de carreras que has visto hasta ahora. ¿A costa de qué? Gráficos que casi parecen de SNES, algunos efectos de luz brillantes y... ningún arma. Puedes acabar con tus enemigos echándoles fuera de la pista, o chocando contra ellos una y otra vez hasta acabar con su escudo de energía. Pero nada de armas. Desde luego, si no te importa prescindir de los gráficos y de los misiles rastreadores de *Wipeout 64*, *F-Zero X* tiene mucho que ofrecer: cuatro ligas distintas (tres al principio y una secreta) con 8 circuitos cada una, infinidad de naves y personajes, un modo multijugador que funciona de maravilla... ¡y velocidad! Ante todo, velocidad.

¿COMO FUNCIONA?

Lo primero es escoger una nave. Al principio tienes sólo 6 disponibles, y deberás ganar muchas carreras para acceder a las 35 que hay en total.

Cada nave tiene un piloto y unos determinados grados de aceleración, velocidad y escudo (el nivel de «vida» del aparato). Desde el menú puedes modificar estos atributos: si aumentas la aceleración, disminuye de forma proporcional la velocidad y aumenta el escudo; si aumentas la velocidad, disminuyen los otros dos, etc.

¿Y después? ¡Después empieza lo divertido! En el primer torneo participan 30 naves (a partir de ahí, se elimina al último de cada carrera), y tú sales en la última posición. El stick analógico controla la dirección de la nave, R y Z funcionan como «frenos laterales» (inclinan la nave hacia un lado u otro, y se utilizan en las curvas más cerradas, como en *Wipeout*), A es el acelerador y B es el turbo (que consume parte del nivel de escudo). Fácil, ¿no?

Cada circuito cuenta con unas características específicas que afectan el transcurso de la carrera: hay tramos normales en los que las naves experimentan una adherencia media al suelo; tramos sin barreras laterales en los que es peligroso acercarse al borde de la pista (si te sales, caes al vacío); tramos «ásperos», generalmente a un lado del circuito, en los que las naves se pegan más al suelo y pierden velocidad; turbos, como los de *DKR* y *Wipeout 64*, por los que tienes que pasar para salir disparado (sin necesidad de consumir energía con el botón B); obstáculos que esquivar; saltos enormes, en los que resulta fácil caer al vacío…, y bueno, infinidad de curvas y *loopings*.

Sin embargo, el elemento más importante del escenario es el tramo de boxes: el nivel de energía de tu nave (escudo) se deteriora cada vez que chocas o activas un turbo manual (con el botón B), y al pasar por la zona de boxes, este nivel se repone (sí, también como en *Wipeout*).

La mecánica de juego consiste en ganar la carrera, pero aplicando una cierta estrategia: cuanto menos choques, más energía tendrás y, por lo tanto, mayor libertad para utilizar turbos con el botón B. Si vas mal de vida, tendrás que conformarte con los turbos propios de la pista y reservar la energía hasta llegar a la zona de boxes.

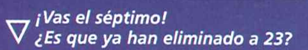
Además, si logras memorizar dónde están los tramos sin barreras laterales, podrás aprovechar tu energía para chocar contra tus enemigos y echarlos fuera de la pista. Y la misma técnica sirve para hacerles chocar contra los posibles obstáculos del circuito, claro. ¡Hay infinidad de trucos sucios que aprender!

Por desgracia, en *F-Zero X* no hay armas, así que no tendrás más remedio que depurar tu capacidad de improvisación para ganar. ¡Aplica tu ingenio! Y hazlo a toda velocidad…

¿VOY POR EL SUELO?

Con *F-Zero X* no es nada fácil saber cuándo está uno boca arriba y cuándo boca abajo. Las naves experimentan una especie de gravedad artificial que las mantiene pegadas a la pista, con independencia de la posición de ésta respecto al cielo y a la tierra. ¿Qué quiere decir eso? ¡Que no hay cuestas! Los vehículos alcanzan la misma velocidad hacia arriba que hacia abajo, en picado que en contrapicado…

Lo malo es que, cuando no sabe dónde es «arriba» y dónde es «abajo», el estómago empieza a sonar…, y la velocidad no es la medicina más recomendable.



▽ *¡Vas el séptimo! ¿Es que ya han eliminado a 23?*





△ *En lo que a gráficos se refiere, lo mejor de F-Zero X son los efectos de luz.*

▽ *Los túneles son fantásticos, pero suelen esconder algunas sorpresas peligrosas…*





△ *La vista más alejada. Está alejada de verdad, ¿eh?*

ERO X

▽ *Una de las naves disponibles desde el principio. No es ninguna maravilla, pero si no hay otra cosa…*





△ *Un tramo cóncavo. Son casi tan peligrosos como los convexos.*

▽ *¡856 km/h! ¿A que parece que vas a 856 km/h? Bueno, quizás a 855…*





△ *Algunos cielos tampoco están mal.*

PRIMERA PARTIDA CON EL ESTUPENDO «*TIME CRISIS* EN HELICÓPTERO» DE KEMCO

Este título —antes conocido como Blade and Barrel— que Kemco está desarrollando desde hace siglos, es un simulador de helicópteros muy peculiar. A diferencia del resto de juegos de este género, que siempre siguen las pautas marcadas por títulos como Jungle Strike o similares —en los que un militar tarado se dedica a destruir un país cualquiera de América Central, por ejemplo—, Knife Edge está ambientado en… Marte.

Pero ésta no es la única característica importante de *KE*. Quizás la diferencia más grande entre este juego y, por cambiar de ejemplo, un título como *Chopper Attack*, radica en el hecho de que *Knife Edge* sigue una ruta preestablecida a lo largo de los niveles, como los juegos de pistola de PlayStation. Al igual que en *Time Crisis*, *Knife Edge* te arroja a un sector que debes superar y, después, te conduce al siguiente. Sin embargo, en este caso no se trata de llenar de plomo a los indeseables criminales que aparecen de detrás de los coches, sino a naves espaciales enemigas e instalaciones que están pidiendo a gritos un buen repaso. La función de «piloto automático» no asegura un vuelo de placer, ni mucho menos. Tu helicóptero va de aquí para allá sin parar, y si consigues hacerte con uno de los potentes cacharros del enemigo… ajústate bien el casco, porque empezarás a chocar sin remisión contra todas las paredes y objetos de la superficie marciana…

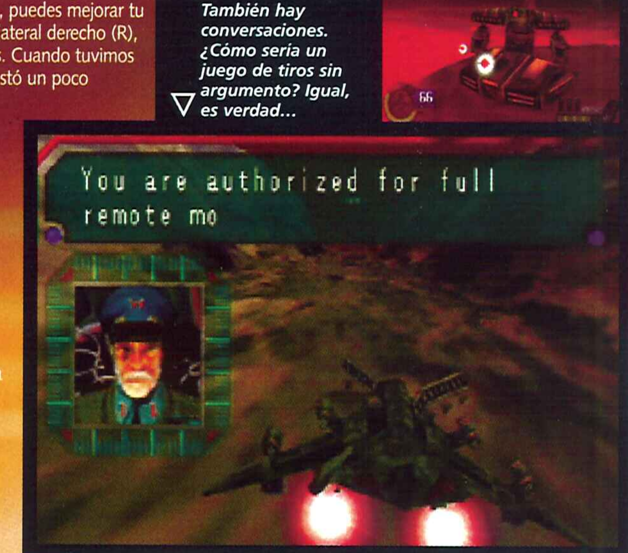
DURABILIDAD *Una partida nunca es igual que la anterior, por muchas veces que juegues.*

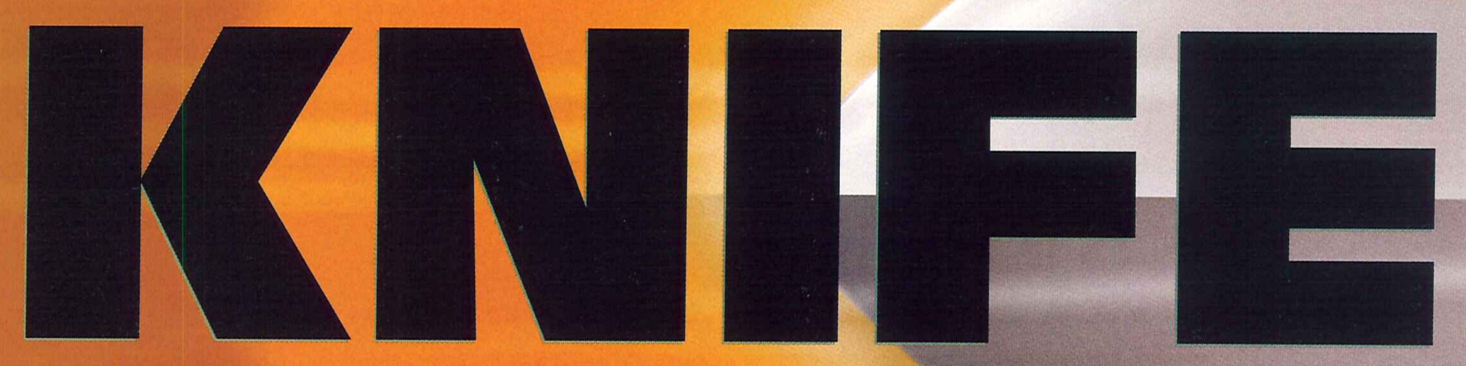
piloto, el nivel de dificultad y los porcentajes de poder destructor. Los helicópteros vienen equipados con un número determinado de armas por defecto, pero a medida que avanzas por los asentamientos de colonos terrícolas, las ciudades alienígenas y los paisajes marcianos de los seis grandes niveles, puedes mejorar tu arsenal recogiendo ítems. Si utilizas el botón lateral derecho (R), también puedes bombardear y hacer barridas. Cuando tuvimos ocasión de probar el juego en la ECTS nos costó un poco acostumbrarnos a este aspecto, ya que el juego sigue una ruta predeterminada, pero aún así dispones de cierto grado de control sobre tus acciones. La curva de aprendizaje parece la adecuada. Así pues, aquí tenemos a *Knife Edge*. La decisión de tirar a la basura a **Blade and Barrel** —un producto típico y tópico— en favor de un título así, ha sido todo un acierto por parte de Boss Game Studios, los desarrolladores del cartucho. Gracias a sus estupendos gráficos, unas explosiones que hacen temblar la pantalla, unas armas súper espectaculares, paisajes marcianos de belleza sin par y una ingeniosa estructura de niveles, podemos asegurar que nos encontramos ante el simulador de helicópteros definitivo… ¿O es un simulador de tiros? No está muy claro todavía…

En cuanto a la presumible pistola, cada vez es menos presumible: *Knife Edge* está a la vuelta de la esquina y aún no sabemos nada al respecto… Lo que sea, será, ¿no?

Miles de robots a los que apuntar y disparar. Genial.

También hay conversaciones. ¿Cómo sería un juego de tiros sin argumento? Igual, es verdad…





Tu misión consiste en sobrevolar la primera colonia humana de Marte, en la que los alienígenas superan en población a los terrícolas. Por supuesto, tú eres la única esperanza para tus semejantes terrícolas, etc, etc, etc…

Una vez situado a los mandos de la cabina aterciopelada de tu helicóptero futurista, el juego evoluciona según tu pericia. Al igual que pasaba en el excelente *Forsaken* de Iguana, si tu actuación no es muy buena *Knife Edge* te envía a una parte del juego diferente, menos plagada de enemigos. Sin embargo, en *Forsaken* había tres rutas posibles, y en *Knife Edge* habrá nada menos que cuatro. Tu progreso por el juego también variará en función del piloto que hayas escogido. Tienes tres a tu disposición, pero cada uno de ellos cuenta con una personalidad diferente y una determinada serie de habilidades: en algunos escenarios, unos se defenderán mejor que otros. Este elemento de azar hace que, después de haber completado el juego, todavía te queden tres caminos más por explorar. También te aseguras que cada partida nunca sea exactamente igual que la anterior, por muchas veces que lo intentes, ya que cada vez que empiezas a jugar, la CPU calcula al momento la personalidad del



Las armas mejoran a medida que avanzas en el juego.

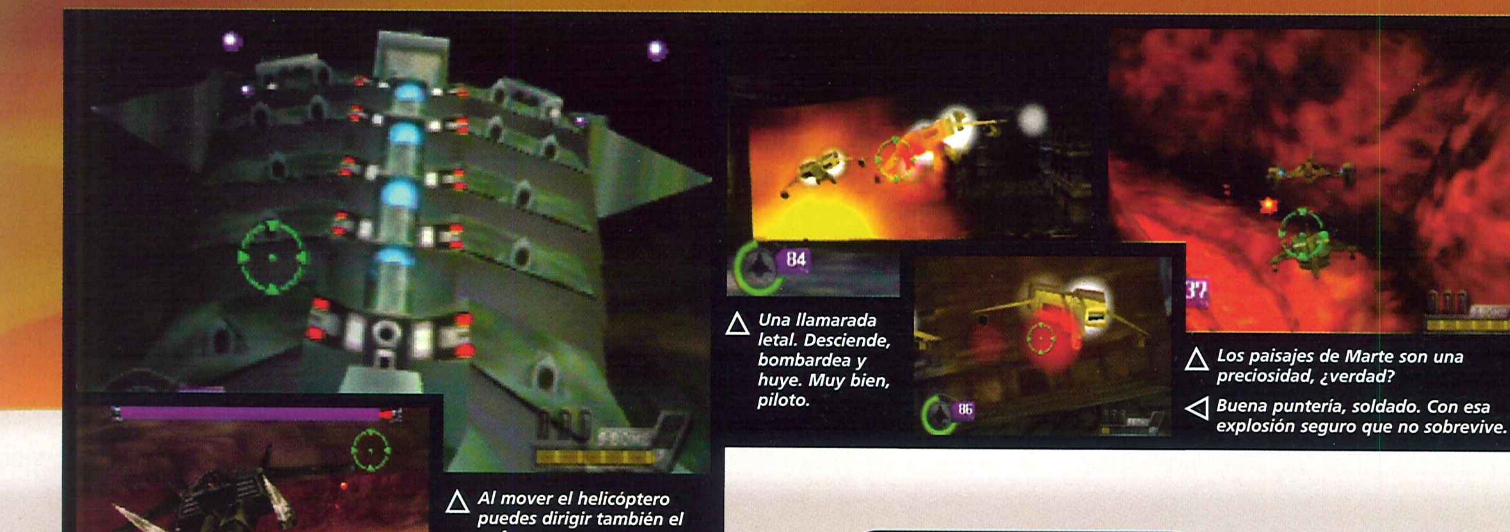
Al igual que los niveles. Aquí sobrevuelas un asentamiento de terrícolas.



Esas cosas blancas son misiles. Y esas explosiones quieren decir que están MUERTOS.



Aunque la ruta es predeterminada, tienes bastante libertad de acción.



Una llamarada letal. Desciende, bombardea y huye. Muy bien, piloto.

Los paisajes de Marte son una preciosidad, ¿verdad?

Buena puntería, soldado. Con esa explosión seguro que no sobrevive.

Al mover el helicóptero puedes dirigir también el enfoque.

Cuesta acostumbrarse a los controles, pero esa nave de tres al cuarto no debe suponerte ningún problema.

Knife Edge	
KEMCO	
¿Invierno?	1
Precio no disponible	

EDGE

vuela y dispara



Las misiones de Knife Edge están sumidas en la oscuridad. Los alienígenas aparecerán por sorpresa para hacerte saborear sus rayos láser...

Otro jefe enorme con el que deberás enfrentarte. Mira y aprende: hace la maleta y se va de visita a la enorme chatarrería interestelar.

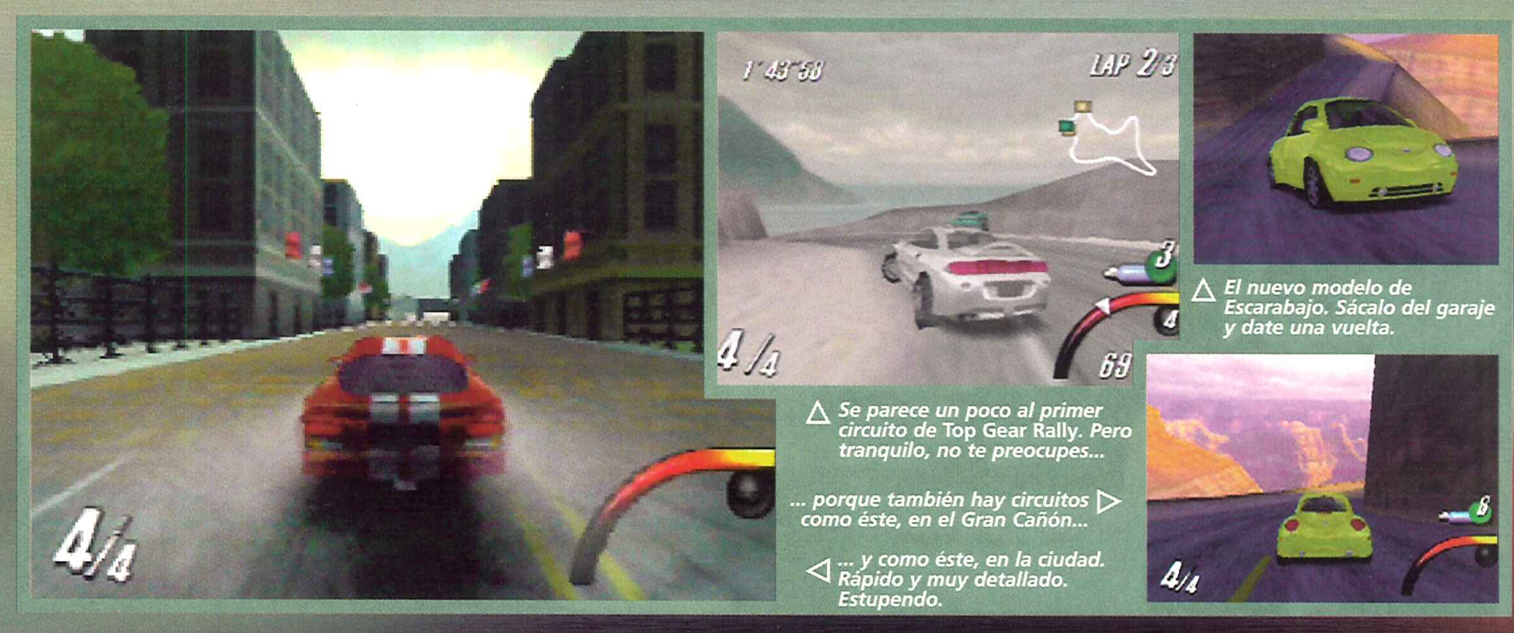
Presentamos al jefe de Andross...

Los de Kemco han prometido que en Knife Edge aparecerán los jefes de final de nivel más grandes que se han visto nunca en N64. En esta primera captura podemos ver lo que nos espera cada vez que lleguemos al final de un nivel ... Sí, es verdad, «se parece mucho» a Andross, el de Lylat Wars, pero vamos a pasarlo por alto. Además, este monstruo alienígena es sólo uno de los primeros jefes del juego. Más adelante serán mucho más grandes, malos y peligrosos...

Mira qué dientes. No debe resultar muy agradable ser el plato que adorne su mesa a la hora de la cena...



CONTINUARÁ... El mes que viene freiremos a unos cuantos miles de alienígenas más en *Knife Edge*.



△ El nuevo modelo de Escarabajo. Sácalo del garaje y date una vuelta.

△ Se parece un poco al primer circuito de Top Gear Rally. Pero tranquilo, no te preocupes...

... porque también hay circuitos como éste, en el Gran Cañón... ▷

◁ ... y como éste, en la ciudad. Rápido y muy detallado. Estupendo.

TOP GEAR OVER

¡Escenarios de verdad!

¿Cuál era el problema principal de *Top Gear Rally*? La pobreza de sus escenarios. En alta resolución, sí, pero carentes de detalles. Por suerte, la gente de Snowblind ha hecho lo imposible para que cada circuito de *Overdrive* reviente de detalles periféricos (sin olvidar la interactividad de todos los escenarios). Observa estas imágenes. ¿Ves el cañón rojizo al fondo? ¿Y la cantidad de hormigón que han empleado en el nivel de la ciudad? ¡Si hasta las carreras que discurren por el campo exhiben molinos de viento y graneros! Parece que se ha enmendado con éxito el principal fallo de *Top Gear Rally*...



◁ Seguro que estás alucinando. A V-Rally 64 le ha salido un competidor duro de roer...



△ Lluvia en la selva. Así queremos que sean, por lo menos, todos los títulos de carreras de N64.

La barra azul y verde te indica el número de turbos que te quedan. ▷



Pisa el acelerador a fondo y dirígete hacia la puesta de sol, como Lucky Luck.

Acción trepidante para cuatro jugadores. No podrás creer que funcione tan rápido.

De ruta por el Far West americano. Observa el cielo, ¿no es genial?

Top Gear Overdrive	
KEMCO	
Invierno 98	1-4
Precio no disponible	

DRIVE
velocidad endiablada

Por fin una de las dos famosas continuaciones de Top Gear Rally (todavía uno de los mejores juegos de carreras de N64). Pero atención, Overdrive no es Top Gear Rally 2 (éste tendría que llegar con el 64DD, si es que algún día se digna a aparecer). Se trata de algo muy diferente. O, al menos, pretende ser muy diferente.

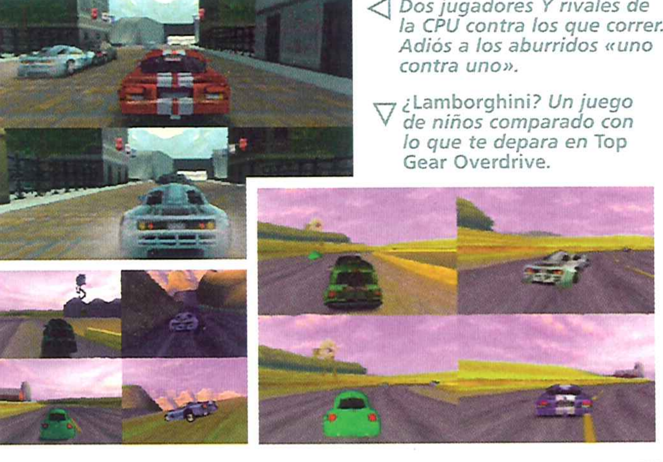
Cualquiera que haya tenido el gusto de correr por los circuitos de *TGR*, rápidos como pocos (aunque con gráficos demasiado «pastosos» y parcos en detalles), sabrá lo seria que puede llegar a ser una carrera: el objetivo en *TGR* era ganar a toda costa, pero no se permitían errores. Una curva mal tomada y adiós a la *pole position*... Sin duda resultaba una experiencia muy entretenida, aunque quizás le faltaba un poco de personalidad. Y algo de variedad. Pero las cosas han cambiado. Snowblind, una nueva empresa con sede en el estado de Washington y responsable del desarrollo de esta secuela, cuenta entre sus filas con «veteranos de la industria de los juegos». Según su jefe, Brian Sostrom, se ha creado un *engine* completamente nuevo, al que se le suman montones de detalles escenográficos y una orientación un pelín diferente a la de su antecesor. Eso quiere decir que, en este título, los circuitos serán interactivos al ciento por ciento: podrás lanzar tu bólido contra bidones de aceite, destrozar conos de tráfico, chocar contra alpacas de paja (con la esperanza de que caigan encima del capó de tu rival)...
Otra novedad es la inclusión de reforzadores. Cada circuito está sembrado de turbos, rampas, manchas de aceite y puntos para conseguir dinero. Estos últimos son

TECNOLOGÍA *Ahora puedes recoger ítems. Los circuitos están sembrados de turbos, rampas y «puntos» para conseguir dinero.*

muy útiles, ya que te permiten ir de compras a la tienda de recambios de *Overdrive* después de la carrera. Así, podrás hacerte con piezas y cachivaches que mejoren el rendimiento de tu vehículo. También puedes ahorrar tu dinero, si quieres, para gastártelo después (cuando reúnas una cantidad importante) en un flamante deportivo nuevo. No está mal, ¿eh? Al principio tienes a tu disposición ocho coches. Ninguno de ellos tiene nada que ver con los vehículos del juego anterior, sino más bien al contrario: algunos son reproducciones de máquinas reales. Reconocerás con facilidad al Detroit V8 y al enternecedor Escarabajo, aunque también hay algunos cacharros europeos de grandes prestaciones (como Ferraris y Porsches). Ni qué decir tiene que la gente de Snowblind también ha creado algunos prototipos propios, claro. De todas formas, hay ciertos aspectos que no han cambiado. Aunque el número de carreras ha aumentado hasta siete, la competición seguirá desarrollándose a lo largo de diferentes temporadas y condiciones meteorológicas. Y no hay muchas innovaciones más: la conducción es casi idéntica a la del primer título, lo mismo que las reacciones de los coches y su interactividad con el clima; las texturas también son relativamente «pastosas», aunque no tanto como antes; y los efectos de luz gozan de una suavidad que resultaría imposible en cualquier otra consola. Por supuesto, habrá curvas en horquilla, carreteras zigzagueantes que discurren por la montaña, atajos secretos, reflejos del sol, niebla, oscuridad, nieve, vientos huracanados, lluvias de todo tipo..., ¡incluso tormentas de arena en el desierto! Las estaciones irán cambiando a medida que el juego avance, de forma que al principio será primavera y, al final, invierno. De momento, *Top Gear Overdrive* tiene un aspecto brillante. El *feeling* de las partidas es mucho más arcade que en el cartucho original, al igual que las opciones. Y además, es tan rápido como nuestro primer *Top Gear*. Gracias a este título, a *V-Rally 64* y a *F-1 World Grand Prix*, la N64 podrá presumir (¡por fin!) de sus juegos de carreras.

¡Más jugadores!

Si has jugado alguna vez al modo para dos jugadores de Top Gear Rally, te habrás dado cuenta de una cosa: es lento hasta la desesperación. Sí, vale, ganaba velocidad a medida que el juego avanzaba, pero aun así, no tenía ni punto de comparación con el trepidante Mario Kart. Overdrive, en cambio, está dispuesto a equilibrar la balanza, y se atreve con un desafío para cuatro jugadores. ¿Automobili Lamborghini? Ni mucho menos: en Overdrive prima la velocidad, y si hace falta sacrificar el nivel de detalle de los fondos para no perder ni un ápice de frenesí motorizado, se sacrifica y punto. Ya verás, ya...



Dos jugadores Y rivales de la CPU contra los que correr. Adiós a los aburridos «uno contra uno».

¿Lamborghini? Un juego de niños comparado con lo que te depara en Top Gear Overdrive.

CONTINUARÁ... Te mantendremos informando de los progresos de *Top Gear Overdrive*.

日本製

Inasequ al desal

Los hay que pueden superar las adversidades. Y los

Siempre he creído que hay una nación europea que tiene mucho en común con los japoneses: Inglaterra. Comparten actitudes similares acerca de la privacidad de sus vidas y de sus amistades, tienen miedo a perder su identidad nacional y son islas. Hay algo, sin embargo, que no comparten: su actitud ante el deporte.

La de los japoneses es de lo más sana en lo que respecta a la competencia. Saben encajar la derrota y son modestos en la victoria. Seguro que aún te acuerdas de la actitud de los deportistas olímpicos japoneses durante los JJ.OO. de Nagano. Nunca olvidaré a su máxima estrella en *snowboarding*, que pidió disculpas públicamente y prometió esforzarse más tras un estrepitoso error.

En las antípodas observamos el comportamiento de los hinchas ingleses durante el pasado Mundial de Francia. Está muy claro que su cociente de inteligencia es inversamente proporcional a la mugre que se acumula en su cabello y camisetas. Equipos como el japonés o el escocés —para no salir de la Gran Bretaña— asumen sus faltas y equivocaciones. Por su parte, los ingleses —o los españoles— se lo montan de maravilla para librarse de toda culpa y salpicar a todo el mundo.

Nintendo no nos ha confirmado nada todavía, pero ya se oyen rumores de que el mismísimo Shigeru Miyamoto inaugurará próximamente una tienda exclusiva de periféricos Made by Max, en pleno centro de Tokyo. ¿Será verdad...?

He pasado parte del verano intentado aportar mi granito de arena al mundo de los periféricos de la N64. Mi primer intento serio fue el «Tranqui Kit», que incluye una jeringa llena de un potente calmante. Esta jeringa está estratégicamente situada para inyectarte su bálsamo cuando te enfrentas a un fracaso atroz ante el mejor de tus amigos. Justo en ese momento en el que dudas de su amistad y empiezas a idear venganzas, caerás en los brazos de Morfeo. Lo más sofisticado es que si escoges un equipo inglés en un juego de fútbol, por ejemplo, hasta que no has cargado la jeringa con el calmante no puedes insertar el cartucho.

La segunda de mis ideas geniales es el «kit del spray», que es una variante de los aerosoles que purifican y

with Max Everingham

MADE IN JAPAN

Nuestro hombre en Japón busca una solución para el vandalismo futbolístico. Y en sus ratos libres, nos trae las últimas sensaciones Nintendo.



Exitazo Bomberman

No sé si tendrás noticias del próximo título de Hudson para la PlayStation, Bomberman Fantasy Race. Pues hace unos días lo pude ver en una pantalla gigante (¿cómo de gigante?... ¡500 pulgadas!), cerca de una importante estación ferroviaria de Tokio. Lo mostraron junto a Star Soldier, ese sí para nuestra amada N64.

Se pudieron ver imágenes de ambos juegos durante más de siete horas, y atrajeron a multitudes de hombres y mujeres de negocios que volvían a sus hogares tras su jornada laboral. No estuvo mal un poco de diversión para estos trabajadores anónimos que toman cada mañana y cada tarde los trenes de esa estación. Por cierto, muchos de ellos confesaron no haber jugado nunca con una videoconsola. Por su parte, el departamento de relaciones públicas de Hudson ha declarado que, gracias a esta pantalla de 500 pulgadas, han captado la atención de un segmento de la población hasta ahora indiferente a sus productos.



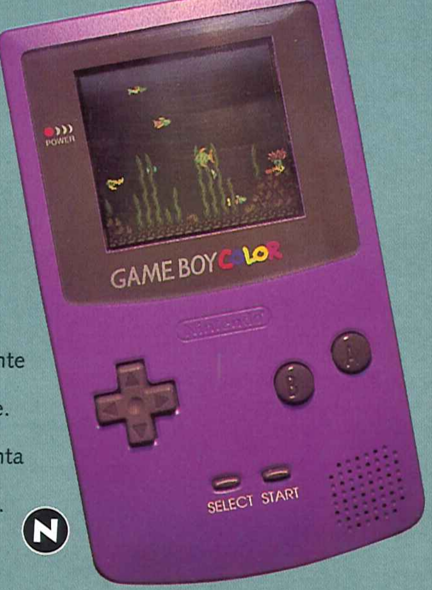
ibles iento

hay que no.

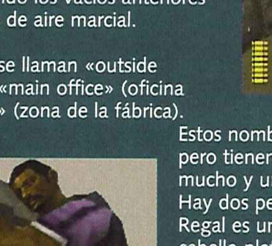
perfuman los cuartos de baño de medio mundo. Cuando lo ajustas al controlador, el «Spray Kit» emite chorros de agua intermitentes contra el jugador que lo sostiene. Lo diseñé cuando la Copa del Mundo estaba en su punto álgido (que coincidió con algunos días particularmente calurosos) con el objetivo de refrescar a los jugadores. Este periférico es igualmente útil para dar un toque de realismo a títulos míticos como *Race* o a los niveles acuáticos de *Mario Kart*. La última idea (que te voy a comentar, no mi última idea; tengo montones de ellas debajo de la cama) proviene de una carrera de *Extreme G* en la que competí contra mi amada esposa. En uno de los momentos más emocionantes del duelo me comentó que la brisa marina que entraba por la ventana abierta era un complemento genial para el juego; «sensación de velocidad y movimiento» fueron sus palabras. Palabras que me dispuse a materializar de algún modo… Una especie de secador de manos (como el de los aseos públicos) dirigido a la cara del jugador. Es muy efectivo cuando se usa con un juego de carreras, y además se puede acompañar de pequeños recipientes llenos de aceites esenciales para que den más veracidad a todo el asunto. El primero en salir a la venta será «Eau d'Elefante» y estoy en tratos para que lo incluyan de regalo con *Diddy Kong Racing*.

El dinero de colorines

A principios de septiembre, Nintendo lanzó su nueva Game Boy, la Colour Game Boy, con un precio recomendado de 8.900 yenes (si quieres saber su precio actual en pesetas haz tú la conversión; yo no me atrevo tras las crisis bursarias que se han sucedido desde que acabó el verano). Y de regalo… ¡dos juegos! Esto forma parte de la nueva estrategia Nintendo consistente en… bajar los precios. Una táctica genial, evidentemente. Fuentes bien informadas remarcan que la gran N intenta animar a la gente para que compre software como locos. Natural.



¡Vaya desafío!



Koei ha mostrado más imágenes y ha ofrecido más información de *Winback*, el juego que se espera que sea directa competencia de *Metal Gear Solid*, de Konami. Los chicos de Koei han trabajado muy duro en los fondos, llenando los vacíos anteriores con vehículos poligonales de aire marcial.

Los primeros tres niveles se llaman «outside ground» (nivel exterior), «main office» (oficina principal) y «factory area» (zona de la fábrica).



Estos nombres pueden sonar vulgares, pero tienen un aspecto que promete mucho y un certero aire a *GoldenEye*. Hay dos personajes nuevos. Steven Regal es un tipo de 33 años y el cabello plateado, y lidera la S.C.A.T. Por su parte, Matthew Brown tiene un bigote muy particular y un humor envidiable que levanta la moral de todo aquel que le rodea.

Hasta entrado el invierno no veremos el juego. Es decir, que en Koei tienen aún algo de tiempo para acabar de perfilar y decidir los últimos detalles del juego que puede ser la competencia de *Metal Gear Solid* e incluso *Hybrid Heaven*.

El béisbol es el futuro

Si ya te lo decía el mes pasado. Konami ha pagado recientemente 10.000 dólares a un jugador de los Giants por… hacer su trabajo. Kazuhiro Kiyohara consiguió un *home run* en un estadio de Tokio. En esas que se pegó un leñazo contra una valla publicitaria de Konami. Bien, las imágenes en televisión se vieron una y otra vez, por supuesto con la valla de Konami en un lugar preferente. ¿Te imaginas la cantidad de gente que pudo verlo? Konami obtuvo una publicidad gratuita impresionante… y sin gastarse ni un yen suplementario.

Un accesorio indispensable



Bandai, siempre adelantándose a las necesidades de los juegoadictos, ha anunciado su último producto. Te aviso: serás incapaz de sobrevivir sin él a partir de este instante, no sigas leyendo…Bueno, allá tú. *Magazine 64* declina cualquier tipo de responsabilidad. Por apenas 5.800 yenes puedes parecer un perfecto pirado en el autobús, en el banco del parque o dondequiera que utilices tu Game Boy (la descolorida, de momento). ¿Ché será, será? ¡Un maravilloso accesorio para los juegos de pesca! Esta especie de carrete del abuelete (a tu derecha) ha sido especialmente diseñado para complementar el juego Granda Musashi RV, que es una especie de liguilla de pescadores y se basa en un popular programa televisivo japonés. Ya lo sabes.

APRENDE JAPONÉS



Vamos a introducir un toque de humildad y comedimiento en la sección. Para variar.

残念。 負けました

Omedetou. Watashi-tachi yori jouzu desu. = ¡Felicidades! Sois mejores que nosotros.

おめでとう。私たちより上手です

Tranquittu Kittu o irete kudasai = Por favor, inserte el Tranqui Kit.

‘ヨップパック‘を入れてください

Ah, arigatou gozaimasu, demo kekko desu = Gracias, pero no es necesario que me lo agradezca.

ありがとうございます、でも結構です

Pockemon no hikouki de ikitai = Me gustaría viajar en el avión Pocket Monster, por favor.

ポケモンの飛行機で行きたい





△ La distancia de visión es excelente, ¿no crees?

◁ Al igual que F-Zero X, Extreme G 2 ahora te permite saber a quién tienes delante.



◁ ¿Ves las estelas? Se nota que el equipo detrás de Extreme G 2 es fan de Wipeout...

△ Una carrera sensacional por una grisácea ciudad futurista.

▽ Y ahora un garbeo por la jungla. Usa tus armas sabiamente.



△ El nivel de detalle es fantástico, ¿verdad?

◁ Cuevas subterráneas. Las tres N de la izquierda son tus nitros (turbos). Úsalos.

EXTREME

Dado el éxito de Extreme G (700.000 copias vendidas hasta la fecha), a algunos les sorprenderá saber que esta continuación tiene muy poco que ver con aquél.

Desmontado hasta el último algoritmo y reconstruido de nuevo, *Extreme G 2* es el resultado de dos años de trabajo sin descanso en las mazmorras de Probe. De hecho, cuando todavía se ultimaba el desarrollo del juego original, un equipo independiente ya estaba discutiendo ideas para esta continuación, poniéndolas en práctica y corrigiendo los defectos más evidentes de la primera parte. Es más, Probe describe *Extreme G 2* como un proyecto desligado de su precedente. «Todo ha cambiado», nos cuentan. «Incluso el nombre, que ahora va a ser *XG2*.»

El defecto más grave de *Extreme G* era la facilidad con la que te arrojaba hacia los bordes de la pista, estampándote contra las contenciones laterales todo el tiempo. Te embargaba la sensación de que nunca tenías pleno control sobre lo que estabas haciendo. Por eso Probe, esta vez, ha creado pistas más anchas y motos más fáciles de conducir. La velocidad, además, es levemente inferior, algo que suma muchos puntos a la jugabilidad del cartucho. *XG2* despliega 32 circuitos, distribuidos en 12 mundos. Aunque sería más justo decir que son 12 circuitos con algunas bifurcaciones. Los escenarios son doce, y cada uno de sus tres «circuitos» tiene un tramo común con los otros dos y un determinado trecho propio (como los circuitos de la serie *Ritge/Rage Racer*, de PlayStation). Cada recorrido es, por sí solo, tan largo como un circuito de *Wipeout*, y ese es uno de los puntos fuertes del juego. En el nivel Easy sólo puedes acceder a uno de los tercios/rutas, mientras que al alcanzar los niveles Medium y Hard, puedes competir en el segundo y tercer tercio de cada mundo respectivamente. Lo malo es que, al final, las tres carreras de un mundo acaban pareciéndote la misma, debido al innecesario parecido con sus dos compañeras de escenario. Por supuesto, lo que sí cambia es el nivel de dificultad (el nivel Hard es terrorífico).

GRÁFICOS ● **Los gráficos de XG2 son asombrosos. Hay un sistema de túneles impresionante con una ambientación importada directamente de la serie Alien.**

Los gráficos de *XG2* son asombrosos. Al igual que en *F-Zero X*, hay un paso subterráneo por cuyo interior cilíndrico puedes correr libremente: no hay suelo ni techo, todo es pista. Y en un nivel ambientado en una jungla hay un volcán que escupe magma sobre una charca. Cuando la moto pasa sobre la lava, ¡la luz se refleja en la carrocería! Más adelante, hay un sistema de túneles impresionante con una ambientación importada directamente de la serie *Alien*.

Ahora con suspensión

Una de las novedades de XG2 es la suspensión, muy realista. Antes de poner cada moto sobre la pista, Probe invirtió tiempo y esfuerzo en asignar a cada parte de los vehículos una determinada reacción. De esta manera, se puede observar cómo la rueda de atrás bota y gira al tropezar con un bache, por ejemplo.

Este detalle tiene un efecto muy positivo en las sensaciones que procura el juego. Además, usando el botón lateral derecho no sólo podrás hacer giros mucho más cerrados, sino que también cambiarás el peso de un lado a otro de la moto.

Por otra parte, merece la pena probar la Honda Pantheon, la moto de diseñada por la mismísima Honda. Hecha enteramente de plata, es el vehículo más rápido por defecto, y uno de los que presenta mejor suspensión. Siéntate y abróchate el cinturón…



Una recta. No verás muchas…

Qué suelo tan bonito. ¿Será de Porcelanosa?



Se nota la impronta de la estética Alien en algunos escenarios.

La moto Mooga vuelve con un aspecto renovado.

XG2

Rayos y centellas

Cabe destacar que Probe se las ha arreglado para minimizar la niebla incluso cuando el fondo del escenario se halla muy lejos. Se trata, sin duda, de una de las más evidentes mejoras respecto al título original.
Las armas son ahora más fáciles de divisar, ya que forman brillantes círculos verdes en la pista, y una voz te avisa cada vez que has recogido una (muy parecida a la voz que te avisa en *Wipeout* del tipo de ataque que va a lanzarte un enemigo, qué casualidad). En cuanto al arsenal, la innovación más interesante quizás sean los misiles de retaguardia, cuyo impacto contra tus perseguidores podrás contemplar gracias a la cámara de «retrovisor».
XG2 es considerablemente sangriento. Cuando mueres, la moto explota en mil pedazos, las ruedas saltan y siguen rodando por la pista, el escenario se llena de salpicaduras carmesí… Recuerda a los trágicos finales de *Forsaken*, pero morir en *Extreme G 2* es más espectacular.



Extreme G 2			
NSC/ACCLAIM/PROBE			
Disponible	1-4		
	Controller Pak	Memoria Cartucho	Rumble Pak
9.900 pesetas			

MONTA, NENA...

Desde el principio del juego tienes acceso a diez carrocerías diferentes. Bueno..., la verdad es que no son tan diferentes, apenas cambian en algo más que el aspecto. Pero eso sí: son francamente bonitas. Algunas de ellas son versiones «recicladas» de los aparatos que ya aparecían en el título original, como Mooga, y otras nuevas. Nuestra preferida es la Honda Pantheon, diseñada por la mismísima casa Honda. ¡Parece de plata!

△ *Boomsta*
Muy robusta, aunque ofrece poca maniobrabilidad.

▽ *Mooga*
Ha vuelto, de nuevo con su vestido de leopardo vegetariano.

△ *Grimace*
Excelente maniobrabilidad, poca velocidad punta.

△ *Zeo Max*
Una de las peores. Pobre en todos los aspectos.

△ *Surge*
Buen escudo, pero poca velocidad punta. Aceleración moderada.

△ *Wralth*
Un poco de todo y gran capacidad ofensiva. Para asesinos natos.

Hasta qué punto ha sido buena la idea de programar una continuación de *Extreme G*? Es una cuestión muy seria. El primer juego se vendió muy bien, es cierto, pero ¿por qué? Cuando salió no había muchas opciones: si querías un cartucho con velocidad, el más rápido era *Extreme G*; si lo que querías eran carreras futuristas, el único era *Extreme G*; si querías motos, *Extreme G*; si querías carreras con armas estilo *Wipeout*, *Extreme G*... Vaya, *Extreme G* era la única respuesta a muchas demandas.

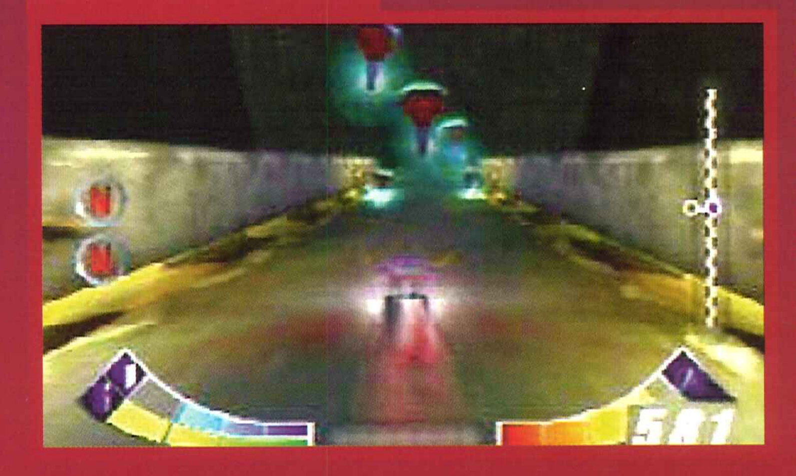
Sin embargo, el juego no resultó ser lo que se esperaba. Por aquel entonces, la N64 todavía andaba en pañales en cuanto a software. Los usuarios de N64 daban palos de ciego buscando un cartucho que de verdad mereciera la pena (las compañías desarrolladoras también), y la tarea de «elegir un juego en el que mereciese la pena gastarse un montón de dinero» podía convertirse en el peor de los infiernos.

El éxito de *Extreme G* fue más circunstancial que merecido. Tenía algunas cosas buenas, pero en general se trataba de un producto mediocre. Las decepciones fueron muchas, y todavía hoy nos llegan cartas criticando al «exitazo» de Acclaim (como la de Rubén G. Torralbo, en el *Cuenta, Cuenta* de este mes).

SONIDO

Una dulce y melodiosa voz de mujer nos pone al corriente (en inglés) del arma que hemos recogido.

▽ *Las estelas de humo y luz de los tubos de escape son como las de Wipeout 64.*



Es más fácil mejorar un producto malo que uno bueno. ¿Por qué títulos como *Wipeout* no tienen más que una secuela? Porque la perfección es muy difícil de superar. Psygnosis creó *Wipeout*, luego una segunda parte (*2097*); y luego se limitó a versionar para diversas plataformas éste último, cambiándole el nombre y añadiendo algún circuito (como es nuestro caso) . Un tercer *Wipeout* «mucho mejor» que el segundo habría sido imposible, y el público sólo quiere «continuaciones mucho mejores». ¿Qué pasará con *Crash 3* y *Tomb Raider 3* en PlayStation, clones indiscutibles de sus partes inmediatamente anteriores? Que no tendrán tanto éxito como sus segundas encarnaciones. Y que decepcionarán al público.

Sí. Si lo que quieres saber es si *Extreme G 2* es mejor que su antecesor, no podemos negarlo, lo es.





Freeker
Frágil como una mariposa, preciosa, ostentosa y alucinosa.

Vex
Ideal para el nivel Easy. Buena aceleración y resistencia.

Honda Pantheon
Poca resistencia y potencial ofensivo. La mejor para las carreras contrarreloj.

G-Spark
Muy equilibrada. Estupenda para el nivel Medium (aunque ese color...).

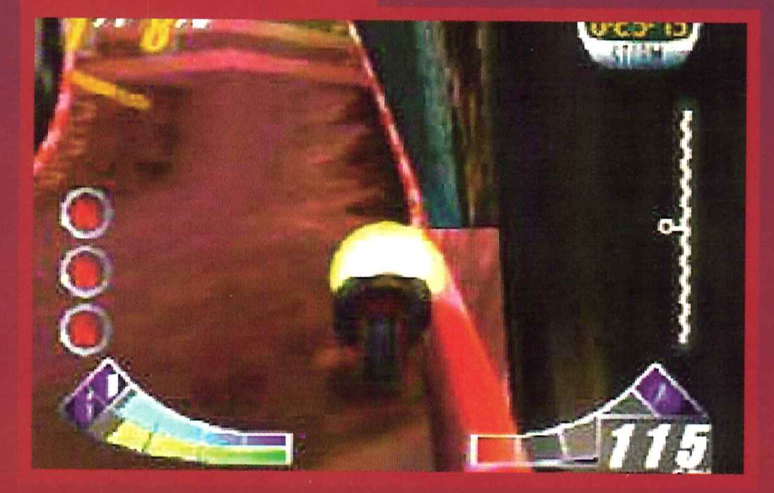
Modos de Juego

Muy variados, la verdad. Hay tres modos multijugador (el típico *deathmatch*, un Cara a Cara y otro llamado Copa, con malos de la CPU) y tres para un solo jugador. El primero es el modo Campeonato, que funciona igual que el del primer *Extreme G*: según el nivel de dificultad, debes quedar en una determinada posición al final de cada carrera para acceder a la siguiente. Lo peor es que, con tanto malo en la pantalla, los *frames* fallan, y siempre te quedas en la estacada en el peor momento. El modo arcade funciona bastante bien, ya que en lugar de otras motos, los malos son unos pequeños robots voladores que disparan láseres contra ti. Sí, a veces hay algunos pantallazos, pero muchos menos que en la modalidad Campeonato. Este juego (el Arcade) consiste en permanecer vivo, esquivando los disparos de los molestos robots voladores. Cuantos más robots elimines, más puntos obtienes. La partida se acaba cuando tu moto se queda sin energía (bien por ataques no esquivados o bien por exceso de tortas contra las paredes). Lo malo es que, cuanto mejor juegas, más tarda la moto en quedarse sin escudo. O, lo que es lo mismo, que con una moto un poco resistente, un escenario sencillito y un poco de práctica, puedes pasarte horas y horas con la misma partida. Y eso no es tan divertido... El tercer modo es el clásico Time Trial (aquí llamado Contrarreloj, en perfecto castellano). ¿Por qué no lo hemos mencionado antes que los otros dos? Porque, a diferencia del resto de los juegos de carreras de la historia, el modo Contrarreloj de *XG2* es el mejor del juego. Es como cualquiera de los otros dos modos, pero funciona mejor: al no haber enemigos ni armas, lo único que hay en la pantalla son tu moto y el escenario. La velocidad de cuadros por segundo es aceptable, apenas hay pantallazos (siempre depende del escenario, claro). El control parece más fino cuando los gráficos funcionan bien, la sensación de velocidad es mucho mayor y el «fantasma» es estupendo. Siempre puedes arañar unas décimas de segundo, aprovechando al máximo el único turbo que se te concede para cada vuelta... ¡vaya, es divertido de verdad! Lástima que con armas y enemigos no sea igual de genial.

Mucho mejor. Muchísimo. Pero también lo es *F-Zero X*, y *Wipeout 64*, y *F-1 WGP*, y *V-Rally 99*... Cualquiera de los títulos de carreras que se avecinan es mejor que el primer *Extreme G*. La pregunta sería otra: ¿cuál de los nuevos títulos es el mejor? Y eso, por desgracia, es algo a lo que no podemos responder todavía.

El control de *XG2* es mucho mejor que el del título original, pero eso no significa que sea «muy bueno». Una vez más, resulta absolutamente necesario conocer los circuitos palmo a palmo. La sensibilidad del stick analógico es tan buena como la de *Extreme G*, sí, pero las pistas también resultan más impredecibles. Las rectas de todo el juego se pueden contar con una cifra de un dígito; los altibajos del terreno son constantes (y cuando subes una cuesta, no ves lo que hay al otro lado de la pendiente); las motos, no tan rápidas como antes, circulan en cualquier caso a una velocidad de vértigo; hay obstáculos por todas partes; los enemigos son de lo más recalcitrantes; las armas son poco menos difíciles de usar que en el primer juego... La reducción de la niebla no ayuda mucho en un circuito lleno de curvas y cuestas. Lo que antes tapaba (o intentaba tapar) la niebla, ahora queda oculto tras obstáculos, cuestas, túneles, oscuridad... Y sí, en las pocas rectas del juego, hay niebla. Está más lejos que en el título original, pero sigue ahí.

Vaya efectos de luz, ¿eh?



¿Lo mejor? El efecto de *environment mapping*, al que debemos los maravillosos reflejos de las luces en la superficie metálica de las motos; las texturas (aunque al final los gráficos sean de resolución normal); la multitud de pistas (32) y escenarios (12, como en el primer juego); la dulce y melodiosa voz de mujer que nos pone al corriente (en inglés) del arma que hemos recogido..., y poco más.

Demasiado difícil, de todos modos. Lo que uno espera de un cartucho de carreras cuando juega por primera vez es obtener un cierto grado de éxito. Acabar la carrera en uno de los primeros puestos (aunque todas las que vengan después sean mucho más complicadas). Aprender poco a poco. Y en *XG2* eso no pasa. Te parece

TECNOLOGÍA **Lo mejor es el efecto de envirorment mapping, al que debemos los maravillosos reflejos de las luces en la superficie metálica de las motos.**

UN JUEGO MAS HUMANO

Nada más enchufar el cartucho, aparece la cara de una mujer (poligonalmente guapa). La cámara se aleja, poco a poco, y ves que está en el interior de una de las motos del juego. La cabina del vehículo se cierra y la chica sale pitando... Es bonito pensar que hay un ser humano dentro de cada vehículo. Aparatos metálicos ultrafuturistas habitados por humildes hombres y mujeres... De hecho, cuando pierdes en el modo Campeonato, tu motorista y su montura aparecen sobre una plataforma redonda (uno a cada lado), rodeados por un abismo de fuego. El motorista, que acaba de ser descalificado, está muy enojado con su máquina, y le da una patada..., con tan mala suerte que pierde el equilibrio, tropieza y cae al fuego sobre el que está flotando la plataforma. La moto, ahora que está sola en un lado de la circunferencia, hace que la plataforma se incline en su favor y también se cae. Genial. Siempre está bien incluir un pequeño «toque humano» en los juegos futuristas.



Fantásticos, pero queda algo de niebla y las explosiones no son nada realistas.

SONIDO 8

Los motores suenan de maravilla, y la música (estilo Wipeout) ambienta muchísimo.

TECNOLOGÍA 5

¿Problemas de cuadros por segundo en una segunda parte? Imperdonable.

DURABILIDAD 7

Es largo, muy largo, pero hace falta una paciencia de santo para verlo entero...

VEREDICTO

Mucho mejor que su antecesor, pero no lo suficiente. Si no te gustó el primer Extreme G, éste no te hará cambiar de opinión.





△ Escenarios recargados = pantallazos frustrantes.

△ Como en el primer juego, a veces la inercia te hará subir por las paredes.



△ La vista en primera persona va muy bien para el modo Contrarreloj.

incontrolable desde el principio (a no ser que domines a la perfección el primer juego, lo que te convertiría en un superdotado), y la curva de dificultad —más bien el *listón*— no se suaviza con la práctica. Más bien al contrario: el nivel Easy te parece imposible. Te lo consigues pasar y empiezas con el nivel Medium. También te parece imposible. Te lo consigues pasar —las masas te aplauden hasta quedarse sin manos— y empiezas el nivel Hard. También te parece imposible..., pero esta vez tienes razón. ES IMPOSIBLE.

XG2 es como el buen vino (y como el *Extreme G* original): gana sabor y grados con el tiempo. Cuanto más juegues, mejor conocerás los circuitos. Al conocer los circuitos, chocarás menos. Y al chocar menos, experimentarás en tus carnes toda la velocidad y la acción de las carreras del futuro. Pero sólo después de ese proceso. No tendrás ninguna recompensa o sentimiento de satisfacción inmediato, como con *F-1 WGP, V-Rally* o el más evidente contrincante de *XG2, Wipeout 64*. Y las trepidantes experiencias que vivirás con el tiempo no son tan trepidantes como deberían.
Los *frames* por segundo experimentan reducciones MUY graves, y con MUCHA frecuencia. No, no sólo cuando hay demasiados elementos en pantalla. Ojalá. Basta con pulsar el botón de Nitro (C-abajo) para que toda la velocidad que gana tu vehículo se pierda en velocidad de cuadros por segundo. Y entonces sí: si hay más elementos en pantalla (otras motos,

DURABILIDAD  **XG2 es como el buen vino: gana sabor y grados con el tiempo.**

una sola moto que está disparándote, un escenario muy recargado), la «ralentización» no es una «ralentización», es una secuencia de «pantallazos a lo bestia». Te pierdes. Sueltas el mando, esperas a que todos los malos pasen de largo. Te tomas una tila y, sólo entonces, vuelves a ver dónde estás y continúas jugando. ¡Eso no es digno de una segunda parte! Y las cosas empeoran aún más con la cámara en primera persona...

En vista de cómo está las cosas, lo único que podemos hacer es esperar a *Wipeout 64* y *F-Zero X*. Ninguno de los dos necesitará grandes esfuerzos para hacernos olvidar una continuación que, contra todo pronóstico, no ha colmado nuestras expectativas.

▽ Tienes a un malo justo delante... ¡y no llevas arma! Insensato...



PRECEDENTES EN 64 Publicamos previews de *1080º* en los números 5 y 9.



La vista en primera persona es fantástica: los destellos del sol parecen de verdad.

La luz de las antorchas ilumina este desvencijado puente colgante.



Si te sales de la pista, te hundes hasta la cintura en la nieve, ya que sólo está asentada la del circuito.

64 STAR GAME

1080º SNOWBOARDING



1080º Snowboarding			
NINTENDO			
Disponible	64M		1-2
	Controller Pak	Memoria en Cartucho	Rumble Pak
8.990			

Las carreras a más de 100 km/h siempre son trepidantes, pero más cuando tu vehículo es un temerario pedacito de madera...



¿Sólo un giro de 180º? Qué ridículo. Y con toda esa gente mirando...

Por fin ha llegado. El juego de carreras más refrescante del año: 1080º Snowboarding. Ha sido una de las estrellas en el stand de Nintendo en la ECTS, y no es para menos. Otra prueba más de la supremacía de N64 sobre PSX.

¿Has visto estas capturas? Pues fíjate bien y disfruta del paisaje, porque el juego en funcionamiento es tan rápido que no tendrás tiempo de ver más que las curvas... Prepárate para el análisis más gélido y vertiginoso de *Magazine 64*.



En el modo para dos jugadores, la pantalla partida es horizontal, y funciona de maravilla.





Trick Attack: Velocidad + Habilidad = Puntuación espectacular.

TODAS LAS OPCIONES

Es un juego Nintendo, y eso se nota: el modo Match es bastante difícil de superar, y cuando lo consigues, accedes a un nuevo mundo de posibilidades; la modalidad Contest es sencillamente genial; y los dos últimos, Time Attack y Trick Attack, te convertirán en un auténtico maestro del snowboard.

Opción1: Match Race

Objetivo: Se trata de una competición a cuatro, cinco y seis carreras, para los niveles Normal, Hard y Expert respectivamente. En cada una te enfrentas a un adversario distinto.

Notas: Empiezas con tres vidas y pierdes una con cada derrota. Las primeras cuatro carreras son las mismas para los tres niveles de dificultad, así que hay un total de seis.





Opción 2: Time Attack

Objetivo: El típico modo contrarreloj, con personaje fantasma y todo. Tu fantasma reproduce tu mejor descenso (o sea: compites con tu propio replay).

Notas: Puedes salvar a tus «fantasmas» en el mismo cartucho, un detalle fantástico. Esto te ayudará a aprender de tus errores y a depurar poco a poco todas las técnicas.





Opción 3: Trick Attack

Objetivo: Aquí no importa la velocidad: es una carrera a puntos. La CPU puntúa tus acrobacias, y el tiempo que te reste al final de la carrera se transforma también en puntos.

Notas: El número de puntos depende de la dificultad de los obstáculos. Las carreras más fáciles tienen rampas que te facilitan las acrobacias, pero en las pistas más complicadas tendrás que buscarte la vida e improvisar como mejor puedas.





Opción 4: Dos Jugadores

Objetivo: Ganar a tu mejor amigo y reírte de él después.

Notas: Es aún mejor que el modo para dos jugadores de Wave Race. Ves el escenario a la perfección, con el mismo nivel de detalle que en los modos para un jugador. La velocidad disminuye un poco, pero aun así es un modo estupendo. Genial si te enfrentas a un jugador con la misma experiencia que tú.





Opción 5: Contest

Objetivo: Un descenso con banderines (como los eslálom de esquí) y rampas (para hacer acrobacias).

Notas: ¡Te quedarás boquiabierto! ¡Esto sí que es un modo! La combinación de velocidad y habilidad que requiere esta opción eleva al cubo la durabilidad del cartucho. Un modo infinito (siempre puede hacerse mejor) del que no te cansarás nunca.





¡QUÉ BONITO!
El juego cuenta con tres ángulos de cámara y, aunque parezca increíble, encontrarás utilidad a todos ellos (algo muy poco habitual en un juego de carreras). La cámara estándar se coloca justo detrás de tu personaje, un poco arriba. El problema es que tu propio cuerpo tapa una parte importante del campo de visión (imagen superior), como las dichosas banderas del modo Contest. La segunda vista (captura central) elimina este problema, pero resulta menos emocionante y la sensación de velocidad disminuye. No obstante, es la mejor opción a la hora de hacer acrobacias. La tercera imagen te muestra la opción final, en primera persona: para morirse de miedo. Si tienes una televisión de 25" puedes acabar realmente mareado. Es mejor que la reserves para carreras sin acrobacias...





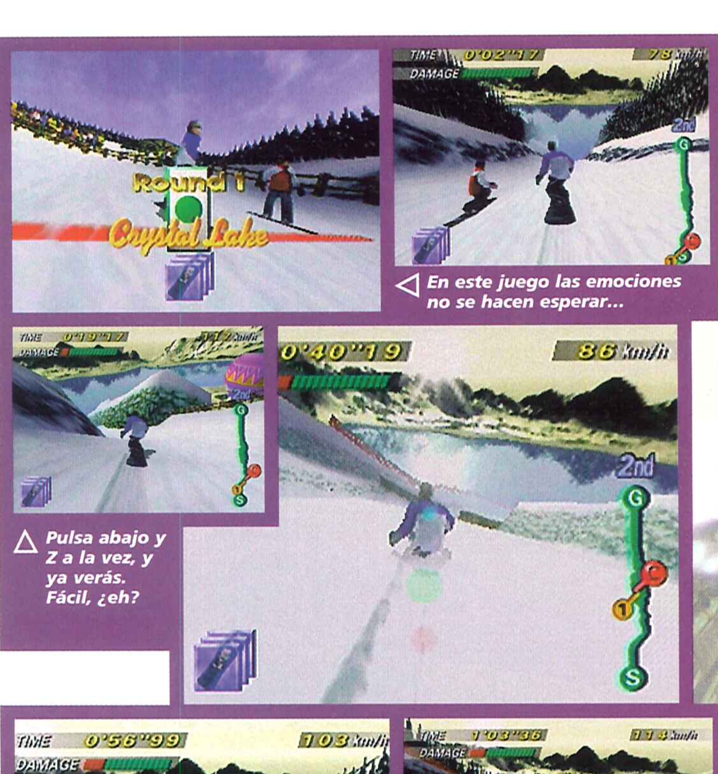
ENTRENAMIENTO
El modo de entrenamiento es fabuloso. Puedes elegir entre un descenso por una pista enorme (con rampas rectas) o un paseo por una *half-pipe* de hielo. Con la primera opción, van apareciendo en pantalla instrucciones para la ejecución de diferentes piruetas. En el descenso por la pista de *half-pipe* tú decides cuándo saltar (usando los bordes de la pista como rampas) y qué movimiento ejecutar. Fantástico.

Crystal Lake




¿De qué va?

No es una introducción fácil a 1080°. En el primer tramo de Crystal Lake encontrarás cuatro saltos monstruosos. Más tarde, tras otro salto endemoniado, hay un complicadísimo atajo (que te ahorrará un tramo muy difícil) en el que tendrás que sacar provecho de toda la elasticidad de tus caderas. La recta final tiene un montón de rampas para que te luzcas con piruetas de todo tipo.



En este juego las emociones no se hacen esperar...

Pulsa abajo y Z a la vez, y ya verás. Fácil, ¿eh?



Al aproximarte a esa pantalla de vídeo, tu curiosidad se transforma en sorpresa: ¡Eres tú!

Crystal Peak



¿De qué va?

Aunque comparte el tramo final con Crystal Lake, la climatología no podría ser más distinta. Los copos de nieve han reemplazado a los rayos de sol. Lo más distintivo de Crystal Peak es la aparición de trocitos azules de hielo. Si alguna vez has practicado el snowboard, reconocerás el ruido que hacen las tablas al pasar sobre el hielo. Es de un realismo sobrecogedor.

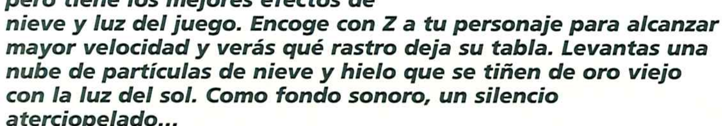


Sólo se ve niebla a lo lejos.

Pulsa dos veces R y darás un giro horizontal de 180° (encara siempre el interior de las curvas cerradas).

Los polígonos helados se escurren bajo tus pies...

«¡Hola! Mi nombre es Ricky Winterborn y soy canadiense. Mis puntos fuertes son la técnica y las acrobacias. Es decir, que soy tu mejor opción para hacer monadas. ¿Te gusta mi anorak?»



Golden Forest



¿De qué va?

Preciosa e increíblemente realista, esta carrera es mucho menos accidentada que las precedentes, pero tiene los mejores efectos de nieve y luz del juego. Encoge con Z a tu personaje para alcanzar mayor velocidad y verás qué rastro deja su tabla. Levantas una nube de partículas de nieve y hielo que se tiñen de oro viejo con la luz del sol. Como fondo sonoro, un silencio aterciopelado...



◁ Se hace saber a los lectores de Magazine 64 que esta sombra es la mejor de la historia de los videojuegos.

▽ Mantén la vista alta. Salvarás el pellejo y disfrutarás del paisaje.

◁ El tramo de la izquierda es más difícil, pero más divertido.

▽ Nieve virgen. ¡Bien!

◁ «¡Hola! Soy Akari Hayami, y aunque no quieran reconocerlo, soy el más rápido. ¡Sayonara!»

Mountain Village

¿De qué va?

A menudo, las condiciones climáticas de la cumbre de una montaña no tienen nada que ver con las del valle. Es lo que pasa en Mountain Village: una tormenta de nieve te azota al principio (con efectos similares a los de Diddy Kong Racing), pero una vez llegas abajo, el sol brilla con toda su fuerza. Su luz te permitirá admirar el detalle de las texturas y el hermoso paisaje de fondo.



◁ Fíjate cómo la tabla se clava más por el lado izquierdo.

Atraviesa el granero a todo trapo. Verás qué salto te espera... ▷

▽ Cuidado con las rocas sobre tu cabeza.

△ En este túnel hay muchos caminos. ¿Cuál será el más rápido?

▽ Pasa de largo el refugio (no es momento de pensar en alcohol y mujeres).



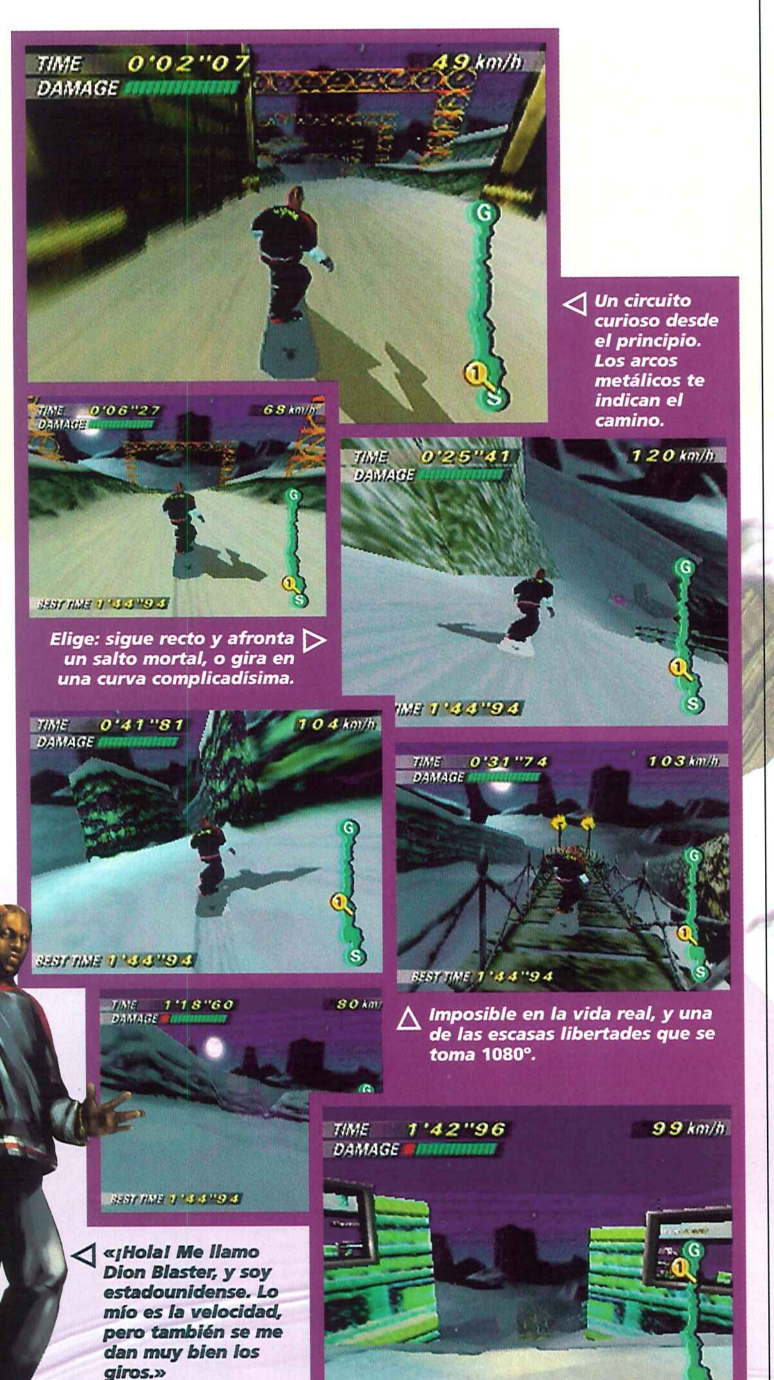
▷ «¡Hola! Aquí Kensuke Kimachi, el más equilibrado de los personajes. Sirvo para todos los trazados y soy el mejor en el modo Contest.»

Dragon Cave




¿De qué va?

En contraste con el realismo a ultranza que caracteriza a 1080°, Dragon Cave es una concesión a la fantasía. Los efectos luminosos abusan del púrpura, y hay secciones extrañísimas (puentes colgantes iluminados por antorchas, por ejemplo). Aunque no lo señale el mapa de la carrera, abundan los caminos y pistas alternativos. Es tan importante ir rápido como no perderse.



Un circuito curioso desde el principio. Los arcos metálicos te indican el camino.

Elige: sigue recto y afronta un salto mortal, o gira en una curva complicadísima.

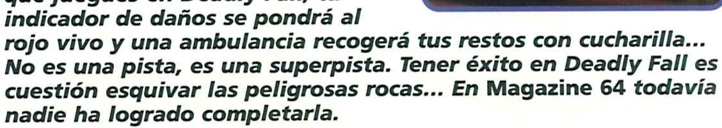
Imposible en la vida real, y una de las escasas libertades que se toma 1080°.

«¡Hola! Me llamo Dion Blaster, y soy estadounidense. Lo mío es la velocidad, pero también se me dan muy bien los giros.»

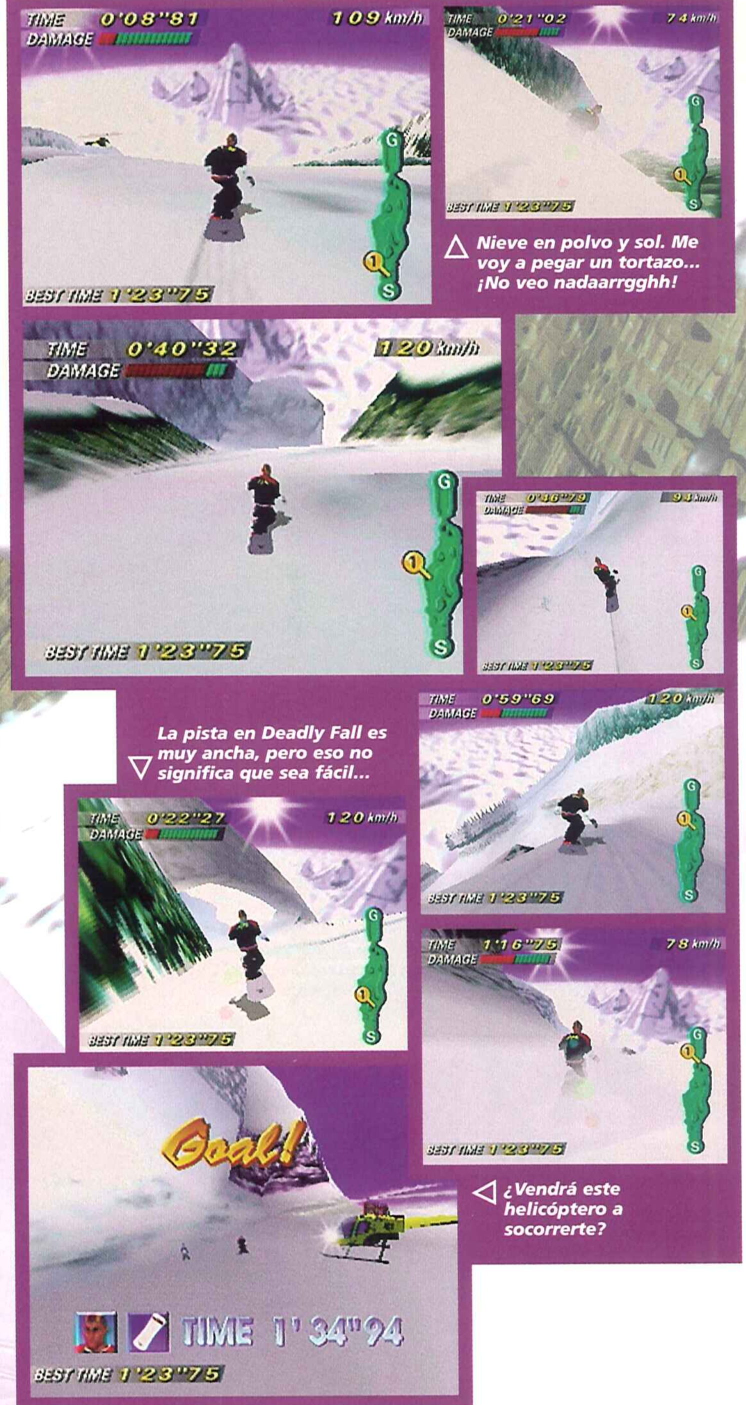
Deadly Fall



¿De qué va?



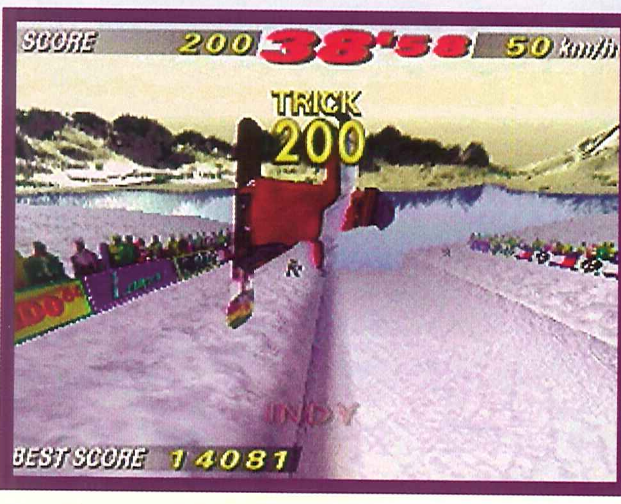
Su nombre significa «caída mortal», y no es gratuito. La primera vez que juegues en Deadly Fall, tu indicador de daños se pondrá al rojo vivo y una ambulancia recogerá tus restos con cucharilla... No es una pista, es una superpista. Tener éxito en Deadly Fall es cuestión esquivar las peligrosas rocas... En Magazine 64 todavía nadie ha logrado completarla.



Nieve en polvo y sol. Me voy a pegar un tortazo... ¡No veo nadaarrgghh!

La pista en Deadly Fall es muy ancha, pero eso no significa que sea fácil...

¿Vendrá este helicóptero a socorrerte?





△ *Controla los ángulos de cámara y las repeticiones con C-arriba. Genial.*

LAS MEJORES TABLAS DEL MERCADO
Los amantes de este deporte estarán encantados de saber que las tablas de *1080°* pertenecen a la colección de 1999 de Lamar.

Tras escoger a un personaje, elige una tabla. Te lo creas o no, ¡incluso las hay con diferentes niveles de flexibilidad!

Entonces, decídete por una postura: «Regular» o «Goofy» (con los pies paralelos o formando un ángulo). La diferencia en el control según tu elección no es apenas perceptible: con la posición «Regular» se advierte una leve mejora en los giros cerrados.

Guau! Estás practicando el snowboard. No es un deporte para enquencles: si quieres bajar una colina con los pies atados a una tabla de madera, más vale que dejes todos tus remilgos en casa. ¿Elegancia? Para eso están los esquís...

Sí, vale, esquiar es muy divertido, pero el *snowboard* es... uno de los mejores inventos de la historia. Por otro lado —como ya demostró en su momento *Snowboard Kids*—, el pad analógico de N64 parece diseñado para los simuladores de este deporte. La calidad del sistema de control en *1080°* es quizá lo mejor del juego.

Como pasaba en *Snowboard Kids*, la clave del juego reside en los suaves movimientos del stick. Mientras más en diagonal lo sitúes, más se inclinará tu personaje (y mayor será el giro). Y si giras clavando la tabla, levantas nieve y pierdes velocidad. Como en la vida real. Sin embargo, *Snowboard Kids* no llegaba más allá. Y *1080°* va mucho más lejos. Cuando saltas, en el aire, tienes que utilizar el stick analógico para controlar el movimiento del personaje y asegurarte de que caerá de pie. Si lo mueves hacia atrás, el personaje se inclinará hacia atrás (complicando un poco el aterrizaje); y si lo mueves hacia delante..., deberás visitar al dentista. Y no sólo se juega con el stick, también están los controles digitales: Z, A y B. Con Z te encoges, de modo que el aire no te frena y aumentas de velocidad. Igualmente, debes usarlo para aterrizar sano y salvo. Si haces un mal aterrizaje (por pulsar Z cuando no debías, por ejemplo), pierdes velocidad; y si el aterrizaje es desastroso (por no apretar Z), quedas fuera de combate.

A sirve para saltar. Así, puedes pasar sobre algunos «problemas» en lugar de esquivarlos. Y en cualquier caso, siempre viene bien un poco de tiempo extra en las rampas, para ejecutar las piruetas más complicadas.

¿Y B? B es el instrumento que te permite ejercitar todas tus fantasías acrobáticas. Después del sistema de control, lo que más impresiona de *1080°* es su veracidad. Todo el juego está impregnado de realismo. Todo parece real, y se comporta como si lo fuera: los escenarios, los contrincantes, las acrobacias..., TODO. Y si a esto le añades el sistema de control probablemente más complejo que se ha desarrollado para un cartucho de N64, empezarás a darte cuenta de que *1080°* no es un título cualquiera. Ni para cualquiera.

Si vas a jugar, prepárate para montones de fracasos antes de alcanzar el nivel de maestría denominado «me defiendo». Todos aquellos que creyeron que la Nintendo 64 iba a ser siempre una consola para niños han encontrado en este cartucho la horma de su zapato. En este sentido, *1080°* es una novedad muy bienvenida. Y un orgullo para nuestra máquina. Sin embargo, puede que sea esta «profesionalidad» lo que no acaba de convencernos. No nos hemos enamorado de *1080°* como otrora caímos en los brazos de *Mario Kart, Wave Race* y *Diddy Kong Racing*. *1080°* se basa más en «mantenerse en pie y llegar al final» que en «correr y pasárselo pipa». Carece del nivel de improvisación de las viejas glorias, de los juegos de peluche. Además, sólo puedes enfrentarte a otro jugador, incluso cuando juegas contra la CPU. No hay un modo para cuatro jugadores. Lástima.

De todos modos, con todas las opciones de que dispones, las puntuaciones y la cantidad de pistas, es muy probable que acabes olvidando esta «seriedad». Cualquiera acabará cayendo, rendido, a los pies de *1080°*.

Se trata de un título buenísimo, pero no perfecto. Es difícil acostumbrarse a él, y casi imposible dominarlo. Le falta jovialidad, y la curva de dificultad no es una curva, ¡es un *looping*! No obstante, ningún aficionado al *snowboard* debería perdérselo.

8 GRÁFICOS
Técnicamente brillantes, pero ¡todo es blanco! Y los fondos en 2-D no se integran del todo con el escenario en 3-D.

9 SONIDO
Los efectos son muy, muy detallados. La banda sonora induce al suicidio.

8 TECNOLOGÍA
Indescriptible, pero... ¿dónde está el modo para cuatro jugadores? Ah, ya, que no tiene...

9 DURABILIDAD
Súper difícil. Si lo controlas medianamente, tienes juego para una eternidad.

VEREDICTO
Admirable, suave, rápido, brillante..., pero le falta alguna cosa. ¿Chispa? ¿Desenfado?

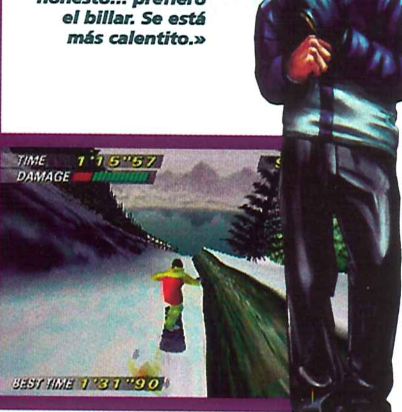
91%



◁ *«You Lose» («Has perdido»). Acostúmbrate a ver esto.*



▽ *¡Guauuu! ¡Mírame! ¡Yujuuuu! ¡Ay, que me la pego...!*



«¡Hola! Soy Rob Haywood, made in England. Para ser honesto... prefiero el billar. Se está más calentito.» ▷

JUEGA CON...



CONCUR 108 SNOWB





Y participa en el sorteo de 20 cartuchos de 1080° Snowboarding, el título que convierte a 64 bits todo el frenesí del deporte extremo más de moda en todo el mundo.
Ahora bien, por novedoso que sea este cartucho, la actividad que simula es mucho más vieja de lo que te imaginas. De hecho, la primera «tabla» de snowboard fue construida en 1929 por M. J. «Jack» Burchett. Consistía en una madera que se fijaba a los pies con una cuerda y ¡riendas de montura!
El concepto evolucionó escasamente en las décadas siguientes, hasta que, en 1970, a Dimitrije Milovich se le encendió la bombilla tras patinar sobre ¡bandejas de cafetería! Inspirándose en las tablas de surf, Milovich desarrolló su «Winterstick», que tampoco pasó desapercibida. Sin embargo, habría que esperar hasta 1980 para que Jack Burton Carpenter, aplicando la tecnología de los esquís y utilizando una base de P-Tex, presentase la primera tabla de snowboard tal y como se conoce hoy en día. Las pistas de Suicide Six, cerca de Woodstock (EE.UU.) fueron el escenario, en 1982, de la primera competición internacional de snowboard. Doce años más tarde, éste fue declarado Deporte Olímpico, y en Nagano 98 se concedió la primera medalla de oro olímpica a un snowboarder, el canadiense Ross Rebagliati. Erigido en disciplina olímpica, al snowboard sólo le quedaba una cosa por hacer: brillar como simulador para N64. Y esta vez el triunfo responde al nombre de 1080° Snowboarding. Gracias a Magazine 64, tu vieja podrá practicar este fantástico deporte sin quitarse la bata de boatiné.
Si quieres hacerla feliz, responde correctamente a nuestras preguntas, rellena el cupón adjunto y envíalo a:
CONCURSO 1080° SNOWBOARDING,
MAGAZINE 64, PASEO SAN GERVASIO, 16-20
08022 BARCELONA
antes del próximo 1 de diciembre.

A- ¿POR CUÁNTOS CIRCUITOS PU MODO TIME ATTACK?

B- ¿DE CUÁNTOS ÁNGULOS DE CÁ EN 1080° SNOWBOARDING?

CUPÓN

RESPUESTAS: ....

....

NOMBRE:. ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: ....

CÓDIGO POSTAL: ....

PAÍS: ....

TELÉFONO: ....

GANADORES DEL CONCURSO CRUIS'N WORLD

DAVID ÁVILA MAESTRE (MADRID)
DANIEL RABANAL ARONDO (VIZCAYA)
FRANCISCO JAVIER GÓMEZ MORA (HUELVA)
DAVID CALDES AUÑÓN (BALEARES)
JON MANTEROLA (GUIPÚZCOA)
ANTONIO AGUILAR GARRIDO (MÁLAGA)
DAVID MARTÍN SEBASTIÁN (ZARAGOZA)
DAVID SANTIAGO BETANZOS (BURGOS)
JULIO ALBERTO BÁEZ MACHO (BADAJOZ)
ANTONIO SAURA MORENO (MURCIA)

RESPUESTAS CORRECTAS

A- TRES
B- CUATRO



SO 30° BOARDING



EDES CORRER EN EL

AMARA DISPONES

LAS BASES DEL CONCURSO

1. PUEDE PARTICIPAR CUALQUIER LECTOR QUE NO TENGA VINCULACIÓN ALGUNA, DIRECTA O INDIRECTA, CON CUALQUIER TRABAJADOR O COLABORADOR DE ESTA EDITORIAL.

2. NO EXISTEN PREMIOS EN METÁLICO ALTERNATIVOS.

3. LAS RESPUESTAS DEBEN RECIBIRSE EN LAS OFICINAS DE MC EDICIONES S.A. EN EL PLAZO INDICADO. NO SE ACEPTARÁN RECLAMACIONES POR PÉRDIDAS DE CORREOS. SÓLO SE ACEPTARÁ UN CUPÓN POR LECTOR.

4. EL NOMBRE DE LOS GANADORES SERÁ PUBLICADO EN PRÓXIMAS EDICIONES DE LA REVISTA.

5. LA DECISIÓN DE LOS JUECES SERÁ INAPELABLE.

6. LA PARTICIPACIÓN EN ESTOS CONCURSOS IMPLICA LA ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS ANTERIORES.



APRENDE A SER ABEJA

Uno de los aspectos más sobresalientes de *Buck Bumble* es su modo de entrenamiento, que te introduce gradualmente en las particularidades del juego: desde la función de cada botón hasta las estrategias de ataque más adecuadas para cada situación. Confesamos que no le echamos un vistazo hasta que ya íbamos por el nivel 14 ó 15, pero sin duda es un modo lleno de aciertos.





¡Nunca te pongas delante de un malo más grande que tú, insensato!

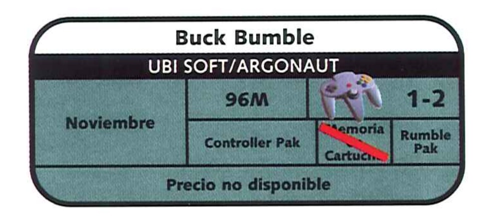
Lástima de niebla... Reduce bastante el campo de visión.

Todas las explosiones son pocas. No es fácil la vida de una abeja...

Una luz brillante, el rayo de un trueno, cosas que caen del techo... ¡Socorro!

BUCK BUMBLE

¿Sabías que en inglés «abeja» es «bee»? Bueno, pues lo último de Ubi Soft es un... bee 'em up.



Buck Bumble			
UBI SOFT/ARGONAUT			
Noviembre	96M		1-2
	Controller Pak	Memoria Cartucho	Rumble Pak
Precio no disponible			

Buck Bumble no tiene mucho que ver con los demás héroes que conocemos. Ni siquiera con las inocentes abejas gorditas que dedican su existencia a recoger polen para la Granja San Francisco. En realidad, Buck es un ciborg diseñado para combatir a los enemigos de «The Herd» (La Manada), una nación de insectos mutados por los vertidos tóxicos que han esparcido por el mundo unos humanos desaprensivos...

Mientras llegan refuerzos de Greenpeace, Buck se tiene que ocupar del asunto. Esto se traduce en 22 niveles repletos de disparos, misiles, explosiones, insectos acorazados... La libertad de movimiento es total, 360º, y tienes 11 armas diferentes a tu disposición para erradicar las formas de vida mutantes que pueblan los jardines del mundo. *Buck Bumble* es un juego distinto, pero... ¿por qué? El argumento y estas capturas te harán pensar algo como «otro peluche», ¡pero no es así! El alto grado de violencia, el complejo sistema de control, el creciente nivel de dificultad... Echemos un vistazo al resto y más tarde intentaremos definirlo...

Condenados bichos...

En Buck Bumble hay más de un enemigo dispuesto a hacerte la vida imposible. Al principio sólo te encontrarás con algunos mosquitos gigantes y avispas poco inteligentes (cuya estrategia consiste, básicamente, en «no hacer nada para evitar la muerte»). Está bien para empezar. Lo malo viene después: escarabajos con cañones de plasma, caracoles acorazados, libélulas con armas termonucleares, hileras de minas de proximidad flotantes... Traga saliva y sigue leyendo.

escarabajos

Estas repulsivas criaturas suelen ir en parejas. Cuando te los encuentres, colócate justo encima, tan alto como puedas, y usa el «modo francotirador» para acabar con ellos desde lejos. Desde esta posición sus ácidos no podrán alcanzarte.



transportadores

Presas fáciles del arsenal explosivo de Buck. Apunta a la cabeza, y la explosión resultante hará que estas bestias inmundas estallen en pedazos. Asegúrate de que no te alcanza la onda expansiva.



killapillas

Estas lombrices entran en escena en el nivel cinco, y puedes ultimarlas desde la distancia si tienes paciencia y munición de sobras. Si te acercas demasiado te destruirán con sus cañones de plasma.



avispas mk1

Hacen pasadas rápidas dejando caer bombas sobre tu cabeza. Su repertorio de ataques es discreto, pero son especialmente letales en grupo.



mosquitos gigantes

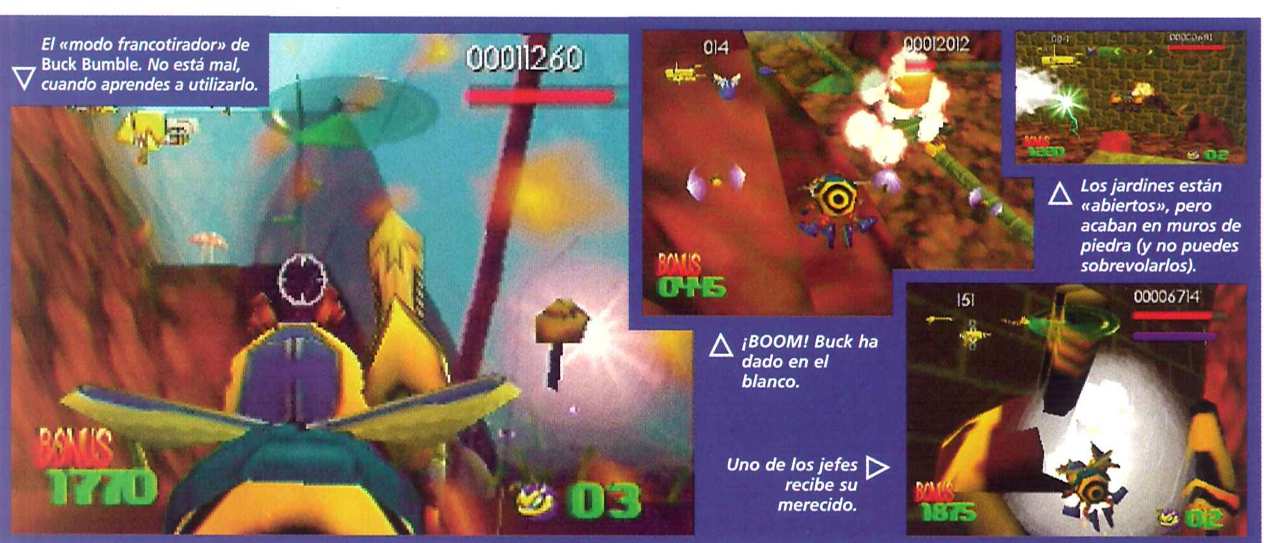
Ideales para hacer prácticas de tiro al blanco, ya que carecen de armas y suelen permanecer inmóviles. Sólo pueden hacerte daño si chocas contra ellos.



minas

Flotan en el aire, por lo que más de una vez chocarás contra ellas. Suelen bloquear las entradas a nuevas secciones del escenario. Destrúyelas desde lejos y verás qué onda expansiva. Una preciosidad.





El «modo francotirador» de Buck Bumble. No está mal, cuando aprendes a utilizarlo.

¡BOOM! Buck ha dado en el blanco.

Los jardines están «abiertos», pero acaban en muros de piedra (y no puedes sobrevolarlos).

Uno de los jefes recibe su merecido.

UN TRASERO MUY ATRACTIVO

La vida de las abejas-soldado es muy dura. Quizás lo peor de todo sea el uniforme de campaña: una enorme diana de dardos justo en medio del trasero. Es normal que todos los malos te disparen. Seguro que incluso hacen apuestas entre ellos, a ver quién te da justo en el centro del... En fin.



EL JARDIN DE LAS DELICIAS

¿Qué mejor forma de informarte sobre las características más destacables de Buck Bumble que con este descomunal paseo por su nivel Radar Run? Ahí va.

1 Éste es el principio de la misión. Buck, que preferiría estar en el cabaret con la abeja Maya, debe destruir tres antenas de radar.



2 Una puerta cerrada impide pasar a Buck. De la puerta sale una sospechosa tubería que termina en un pequeño edificio...

3 ... Al disparar al edificio, Buck observa cómo la tubería estalla sección por sección, hasta llegar a la puerta cerrada...



4 ... ¡Se ha abierto! Genial, maravilloso, brillante. ¡Eres un tipo listo!

5 Al fondo puedes ver una patrulla de mosquitos gigantes aparentemente inofensivos. No te fíes...



6 Je, je, je. Practicamos el truco de munición infinita y un mosquito recibe un misil teledirigido en las costillas. Por descontado, estas armas tan sofisticadas no están disponibles tan pronto, pero queríamos presumir.

7 Esas burbujas que flotan en el aire contienen puntos. Recoge todas las que encuentres hasta sumar 10.000 puntos si quieres una vida extra.



8 El primer radar. ¿Vas a desperdiciar la munición de tu mejor arma? No, mejor úsala para acabar con los bichos que vengan a por ti.



9 Puedes destruir la antena con la pistola láser estándar, pero si lo que quieres es trabajar rápido, hay un lanzacohetes debajo de la antena, donde ésta proyecta su sombra.



10 Necesitarás más de un cohete para destruirla.

11 Justo encima del radar que has destruido encontrarás munición para una de las mejores pistolas de Buck. No dejes nunca de explorar, siempre hay algo de valor escondido muy cerca de donde estás.



12 De repente, un escuadrón de avispas emerge de la espesura. Una buena manera de plantarles cara, sobre todo cuando atacan desde todos los flancos, es colocar a Buck de espaldas a un muro u otro objeto sólido. Así, es imposible que te ataquen por detrás y resulta más fácil apuntar.

13 Si te crees muy duro, puedes intentar defenderte sin cubrirte las espaldas con nada. Al fin y al cabo, los ataques de estos bichos son muy predecibles. Pero no pares de moverte. Y vigila tu trasero.



Lylat Wars es, disculpa la obviedad, una meritoria actualización del clásico de SNES Starfox (echa un vistazo al reportaje de este mismo número). Así que, cuando la compañía programadora de Starfox y Lylat Wars (Argonaut) anunció un título para N64 llamado Buck Bumble, todos buscamos en el fondo de nuestros corazones una especie de «Lylat Wars 2 con una abeja como protagonista». Otro peluche. Otro BUEN peluche.

Sin embargo, nuestras previsiones no eran muy acertadas. A diferencia de Fox y compañía, Buck es un personaje serio, impersonal, sin retinas en los ojos, incapaz de sonreír, que cumple las órdenes a rajatabla... Es el Clint Eastwood de los peluches. Y con el juego pasa algo parecido: aunque los gráficos son muy coloridos (más oscuros a medida que se suceden los niveles) y no sorprenden por su tecnología (hay bastante niebla), las misiones, los objetivos, los enemigos y el nivel de IA te sobrecogerán. Es un cartucho endemoniadamente adictivo, y resulta muy fácil olvidar que el protagonista es asquerosamente bonito.

Básicamente se trata de matar hordas enteras de insectos Unidades de tierra, escuadrones de mosquitos armados con láseres... Matar. Pero si lo tuyo es la exploración también estás de suerte, ya que abundan los ítems escondidos bajo las poligonales hojas de hiedra, dentro de las latas de alubias que hay tiradas por ahí —estos humanos... ¡grrr!—, escondidos en un pequeño hueco que hay en la pared y que no ves porque hay una flor justo delante... Lo que más nos ha gustado ha sido el sistema de los reforzadores de vida: en lugar de recoger un ítem ridículo que rellena por arte de magia tu nivel de energía, lo que tienes que hacer es buscar un determinado tipo de flor. Encontrarás una gota de néctar en el pétalo inferior, y tendrás que mantenerte justo debajo para recogerla. Eso te obliga, como mínimo, a dominar el sistema de control a la perfección. Fantástico. Es algo parecido al sistema de reforzadores de *Twelve Tales: Conker 64*, en el que debes arremeter contra los troncos de los árboles para que caigan avellanas al suelo.

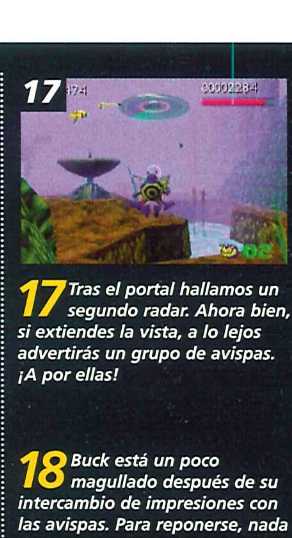
Buck Bumble requiere mucha perseverancia. Rebosa jugabilidad por todos sus megas, pero a veces te frustrará un poco. Todas las

14 Otra puerta cerrada, y un peligroso estanque con agua (Buck no sabe nadar, si es lo que estás pensando). ¿Qué es aquel tubo?

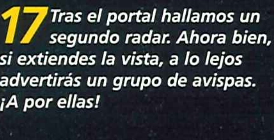


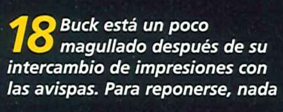
15 ¡Genial! Otra de esas cosas «guardapuertas» (como se llamen). Un gatillazo al lanzallamas, una explosión preciosa y...

16 ... la tubería explosiona, sección por sección, hasta la puerta que estaba cerrada (como en el caso anterior). No hay quien te pare. Eres único.



17 Tras el portal hallamos un segundo radar. Ahora bien, si extiendes la vista, a lo lejos advertirás un grupo de avispas. ¡A por ellas!





18 Buck está un poco magullado después de su intercambio de impresiones con las avispas. Para reponerse, nada



como libar néctar de las flores. Apiserum en estado puro.

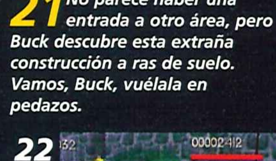
19 ¡Oh, una carretilla! ¡Qué preciosidad! ¿No tienes curiosidad por ver lo que tiene dentro?

20 ¡Genial! ¡Tres ítems seguidos, incluyendo uno de energía que restablece la barra de salud de Buck al máximo!





21 No parece haber una entrada a otro área, pero Buck descubre esta extraña construcción a ras de suelo. Vamos, Buck, vuélala en pedazos.



22 ¡Qué bien! Debajo hay un pasadizo. A veces, más vale fuerza que maña.

23 Al llegar al final del túnel, recibes una orden: «Destruye los gorgojos de esta área.» Ten cuidado: responderán a tus disparos con enormes cañones. Ataca por la retaguardia, desde lo alto.



24 Después de matar a los gorgojos aparece una puerta secreta.



25 Un estanque. Sobre la superficie hay dos nenúfares con algunos ítems flotando sobre ellos. Para recogerlos tendrás que calcular bien la velocidad y la distancia. ¡No toques el agua!

26 Un teletransportador es la entrada a la última sección del nivel, pero está fuertemente defendido por tres minas de proximidad y algunos escarabajos. Utiliza aquí las bombas de dispersión que hallaste sobre los nenúfares.



27 Tras teletransportarte, encontrarás el radar final y una nueva construcción de la que emergen Giz Beetles. No es imprescindible destruirla, pero cada punto cuenta...



28 El último radar muerde el polvo. Tan pronto el humo se disipa, Buck es teletransportado lejos del nivel. Y aquí es donde nos preguntamos: si una fuerza



invisible puede transportar a Buck al final del nivel, ¿por qué no puede hacerlo cuando cae en el agua? ¿O cuando varias avispas le pisan los talones?

29 Aquí ves tu puntuación y tienes la posibilidad de guardar la partida. No hay puntos de bonus porque no has superado el nivel en un tiempo récord. Puedes probar de nuevo e intentar hacerlo más rápido, si quieres...



misiones son malintencionadamente complicadas. Y si consigues pasarte una, no te alegres, porque la siguiente te resultará el doble de difícil.

TECNOLOGÍA

Es necesario que el pad se convierta en una extensión de tus manos. Que tus intenciones se reflejen en la pantalla de forma automática.

Al principio de cada nivel, Buck recibe por radio una serie de especificaciones acerca de su misión: instrucciones simples del tipo «encontrar esto, disparar a lo otro», «buscar, encontrar y destruir». «Encontrar» y «disparar» son, como habrás adivinado, el fundamento de la jugabilidad de *Buck Bumble*. Por fortuna, también hay algunas sorpresas. En un nivel, por ejemplo, Buck tiene que llevar una bomba nuclear hasta un lugar seguro antes de que se acabe la cuenta atrás de su detonación. Y si no llegas a tiempo..., imagínate lo que pasa.

Los enemigos que Buck se encuentra a lo largo del juego son de lo más variado. Al principio te causan serios problemas incluso los más simples; y a medida que avanzas, su número y su IA aumentan. Las avispas y las libélulas son particularmente peligrosas, y más cuando combinan sus ataques con los de alguna unidad de tierra. Cada tipo de malo requiere una técnica de defensa distinta, pero ¿qué hay que hacer cuando hay varios tipos de insecto atacándote? Esa es, precisamente, la clave del éxito en *Buck Bumble*: la capacidad de improvisación, la combinación de varias estrategias simultáneas. Es necesario que aprendas a pensar y actuar rápido. Y eso no te será nada fácil mientras tengas que probar todos los botones en busca del desplazamiento vertical, por ejemplo. Es necesario que el pad se convierta en una extensión de tus manos. Que tus intenciones se reflejen en la pantalla de forma automática e instantánea. Que practiques. Mucho.
Y es que el pobre Buck, en el fondo, es un pobre insectito indefenso. Su salud es muy

VOCES DESDE LA COLMENA
No cabe duda: *Buck Bumble* tiene la peor música introductoria que jamás se ha oído en un videojuego. Debería titularse algo así como «trance en la jungla». Sólo le falta una letra reggae por encima... ¿Dónde está *Wipeout*? ¡Lo queremos ya!

GO! GO!

APICULTURA Y TUROKOLOGIA

El sistema de control de *Buck Bumble* recuerda bastante a *Turok*. Lo que diriges con el stick analógico no es al personaje, sino a un pequeño punto de mira (como el de *Castlevania 64* y el modo de lucha de *Zelda*). Tu personaje y sus disparos se dirigen de forma automática hacia donde está el punto de mira, y para avanzar o parar tienes que pulsar unos determinados botones (de nuevo, como en *Turok*). Te costará un poco acostumbrarte, especialmente cuando pretendas disparar con el «modo francotirador» (echa un vistazo a la *preview* de *Buck Bumble* que



publicamos el mes pasado), pero no hay mal que cien años dure. Cuando consigas dominar el mando, no querrás soltarlo por nada.

GRÁFICOS 6

Excelente Gouraud, pero abunda la niebla. Los escenarios podrían ser más variados.

SONIDO 7

Efectos musicales que aprovechan todas las posibilidades sonoras de N64. Los «ruidos» son más normalitos.

TECNOLOGÍA 6

No ha inventado nada. La única tecnología que llama la atención es la del apartado de sonido y el sistema de control.

DURABILIDAD 8

El alto nivel de dificultad le otorga una enorme durabilidad (y los dos modos multijugador). Además, hay muchos secretos.

VEREDICTO

No es un «juego revelación», pero sorprende. Mejor de lo que parece y peor de lo que debería haber sido... Original, difícil y largo.



Dos modos multijugador



El modo Buck Battle no está del todo mal...

... pero el Buck Ball es para morirse de risa.

Es curioso: Buck Bumble sólo soporta dos jugadores simultáneos, pero ¡tiene dos modos multijugador distintos! El primero, el Buck Battle, es el deathmatch de toda la vida, con cinco arenas entre las que elegir y demasiada niebla; pero el otro... ¿Buck Ball? ¿Qué es eso de Buck Ball? ¡Fútbol!

Hay un jardín cuadrado con dos porterías y un balón de reglamento enorme. Puedes «chutar» a base de golpes contra la pelota o con ayuda de tus disparos. El esférico se mueve muy despacio (algo normal, si tenemos en cuenta las proporciones de los jugadores con respecto a él), pero con un poco de práctica ya verás... ¡Es genial! Con este modo tienes risas y llantos asegurados para un buen rato.



precaria. Aquí no vale la famosa estrategia de «lanzarse en plan kamicaze y sin parar de disparar hacia el objetivo». Ni siquiera para el primer nivel.

Al principio tienes una pistola láser de munición infinita, pero hay otros 10 tipos de arma esparcidos por ahí. Los enemigos muertos, además, te dejan como herencia involuntaria algo de munición (igual que en *GoldenEye*). No está mal. Además, también hay ítems que son bonus de puntos. Y para conseguir una vida extra basta con que alcances la módica cifra de... ¡10.000 puntos! Os habéis pasado, Argonaut...
¿Cómo es *Buck Bumble*, en definitiva? Sus gráficos son más bien mediocres, la verdad. Unos efectos *Gouraud* que quitan el hipo, sí, pero escenarios



Antes de cada misión, toma nota de los objetivos: «Destruir esto, y lo otro, y lo de más allá...»

«abiertos» que en realidad están limitados por todas partes. Y bastante niebla. Fantásticas y abundantes explosiones, pero poco más.
La mecánica de juego consiste en matar, abrir algunas puertas a base de disparos, limpiar ciertas áreas de malos para poder acceder a otra sección y, en casos muy contados, buscar una llave necesaria para salir del nivel. Los jefes son enormes, y están muy bien resueltos, pero ninguno llama la



Cuanto más juegas, más evidente se hace la cruda realidad: le caes mal a todos los insectos.

¡Temblad, malditos bichos! Buck ha llegado, con su punto de mira y sus pistolas... ¡Raaaiiid!

atención de forma especial. ¿Y el sistema de control? Genial, si te gustan los simuladores de vuelo, pero ¿qué pasa con los pequeñines de la casa, los usuarios de N64 que más atraídos se sentirán por los gráficos de *Buck Bumble*? Pues que jamás conseguirán superar más de dos o tres niveles. Hay una evidente falta de concordancia entre el aspecto del juego y su nivel de dificultad.

Buck Bumble no es «un juego más». Incluso nos atreveríamos a decir que sorprende en casi todos los aspectos, pero... fallan cosas. Hace un año todavía éramos capaces de entender que los escenarios de un juego no fuesen interactivos, por ejemplo. En los jardines que ambientan *BB* hay palas, carritos, basura, sillas..., pero todo forma parte del decorado, no cumple ninguna función. Tampoco quedan marcas de los disparos en las rocas, ni las flores se chamuscan con las explosiones... Los *frames* por segundo disminuyen un poco cuando la pantalla está abarrotada de cosas, y en el modo *deathmatch* la niebla resulta particularmente molesta. «Tecnológicamente anticuado» sería la definición más acertada.

No decepcionará a nadie, que quede claro: el modo para un jugador es muy largo, y hay muchos secretos que descubrir. La opción *deathmatch* no está mal (lástima de niebla), y la inclusión del modo Buck Ball añade muchas horas (y carcajadas) a la durabilidad total del cartucho. A los «mayores» les gustará más que *Lylat Wars*; a los «no tan mayores», menos.



△ *Esta explosión brilla en la oscuridad (en serio, ¡compruébalo!)*



△ *La sangre mana con profusión.*



△ *¿Derrotado? ¿Y qué hay de mi honor?*

Lo último en zapatos de plataforma. ▷



BIO FREAKS

Y entonces se le cayó el brazo...

Que la N64 necesita un beat 'em up realmente bueno —con urgencia— no es ninguna noticia. La probabilidad de que aparezca uno disminuye con cada deslucido aspirante que lanza Midway. Y Bio Freaks, por desgracia, se suma a la lista de los «casi, casi, pero no».

Por supuesto, está muy lejos de ser malo. El juego introduce y explota conceptos poco usuales en los *beat 'em up*. El más evidente es la capacidad de los personajes de volar por sus grandes escenarios en 3-D, y la cámara está a la altura de las circunstancias: se desplaza siempre de la forma adecuada, trazando una línea bisectriz con respecto a los dos personajes para que NUNCA dejes de verlos. Los ataques con misiles y rayos se pueden usar durante el vuelo, incluso desde una gran distancia.

El sistema de vuelo es como el de *Brahma Force* o *Armoured Core*, de PlayStation: tienes un propulsor con una cierta capacidad de aire comprimido, y te elevas pulsando R. Cuando el aire se acaba, vuelves al suelo y el compresor se rellena poco a poco. El inconveniente de esta habilidad es que, en vez de promover combates cuerpo a cuerpo, invita a jugar al gato y al ratón durante períodos interminables. Por fortuna, tus poderes de vuelo no son eternos, pero con la ayuda del escudo de tiempo y los escondites, puedes evitar que tu enemigo se acerque durante el tiempo que quieras...

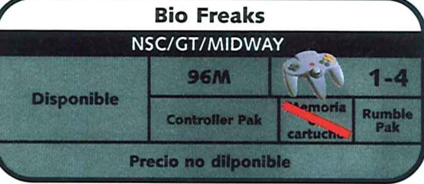
Los personajes son ætoma aireæ cyborgs voladores acorazados asesinos indiscutiblemente feos. Cada uno posee alrededor de 20 movimientos específicos, la mayoría relacionados con el arte de la decapitación y el desmembramiento de los rivales. La sangre mana a borbotones de los cuerpos mutilados, que persisten en combatir (siempre que no sea la cabeza lo que han perdido), demostrando un instinto de supervivencia a toda prueba.

Bio Freaks es probablemente el juego de lucha para N64 con los gráficos más atractivos: las llamas crepitan, los láseres refulgen, la lava borbotea y los espectaculares combates se suceden complaciendo tus sentidos. Las palestras son interactivas, grandes y con muchos rincones donde parapetarse para evitar los misiles enemigos. Cada escenario es más hostil que el anterior: debes sortear peligros (como lava o charcas de residuos tóxicos) e intentar empujar a tu rival hacia ellos a toda costa.

En resumidas cuentas, *Bio Freaks* es un juego bastante bueno, muy por encima de la media. Sin embargo, no nos parece indispensable (a menos que seas un incondicional de los *beat 'em up*). No es tan bueno como *Fighters Destiny* ni tan cómico como *Mortal Kombat 4*.

No obstante, insistimos, sus gráficos son de lo mejorcito que ha pasado por nuestra consola, y el sistema de control es muy sencillo (y completo). Lástima que, siendo un beat 'em up, carezca de las principales máximas del género: infinidad de movimientos, llaves, combos y, ante todo, la primacía del cuerpo a cuerpo.

Bio Freaks				
NSC/GT/MIDWAY				
Disponible	96M		1-4	
	Controller Pak	Memoria cartucho	Rumble Pak	
Precio no dilponible				



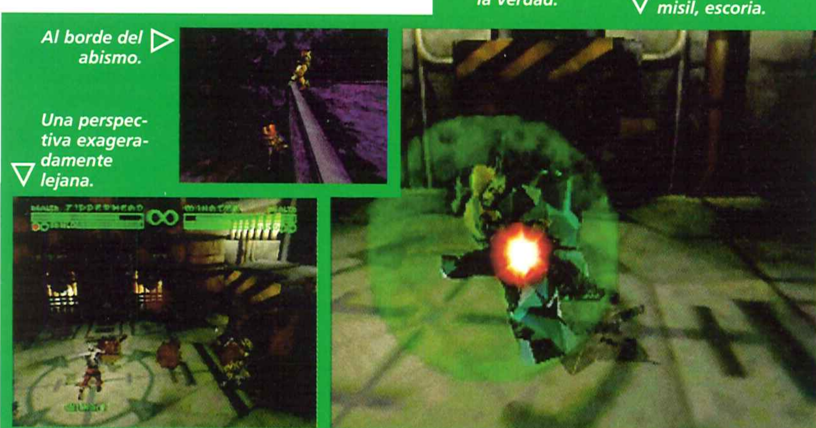
▷ *Despliega tus alas y vuela hacia el techo.*





△ *Un escenario de arte conceptual. Un poco horteras, la verdad.*

▽ *Chúpate ese misil, escoria.*



Al borde del abismo. ▷

▽ *Una perspectiva exageradamente lejana.*

FATALITIES

Símbolo
T = adelante (avanzando hacia el contrincante)
A = atrás (alejándote del contrincante)

MinaTek
Headspit: T, A, C-izquierda + C-abajo (cerca)

ZipperHead
Buzzcut: T, A, A + C-derecha (cerca, cuando el contrincante ya no tenga brazos)

Ssapo
Headevour: T, A, A + C-arriba + C-derecha (cerca)

PsyClown
Cut in half: T, A, A + C-izquierda + C-arriba (cerca)

Sabotage
Decapiblast: T, A, A + C-arriba (1-3 pasos atrás)

BullzEye
Backhandecap: T, A, A + C-arriba (cerca)

Delta
TorsoShears: T, A, A + C-abajo (cerca)

Purge
Mutilator: A, T, T + C-arriba + C-derecha



9 GRÁFICOS

Realmente buenos, y la cámara es excepcional.

6 SONIDO

Gruñidos, gritos y alguna melodía pasable.

7 TECNOLOGÍA

Gracias por intentar algo nuevo y hacerlo atractivo, pero...

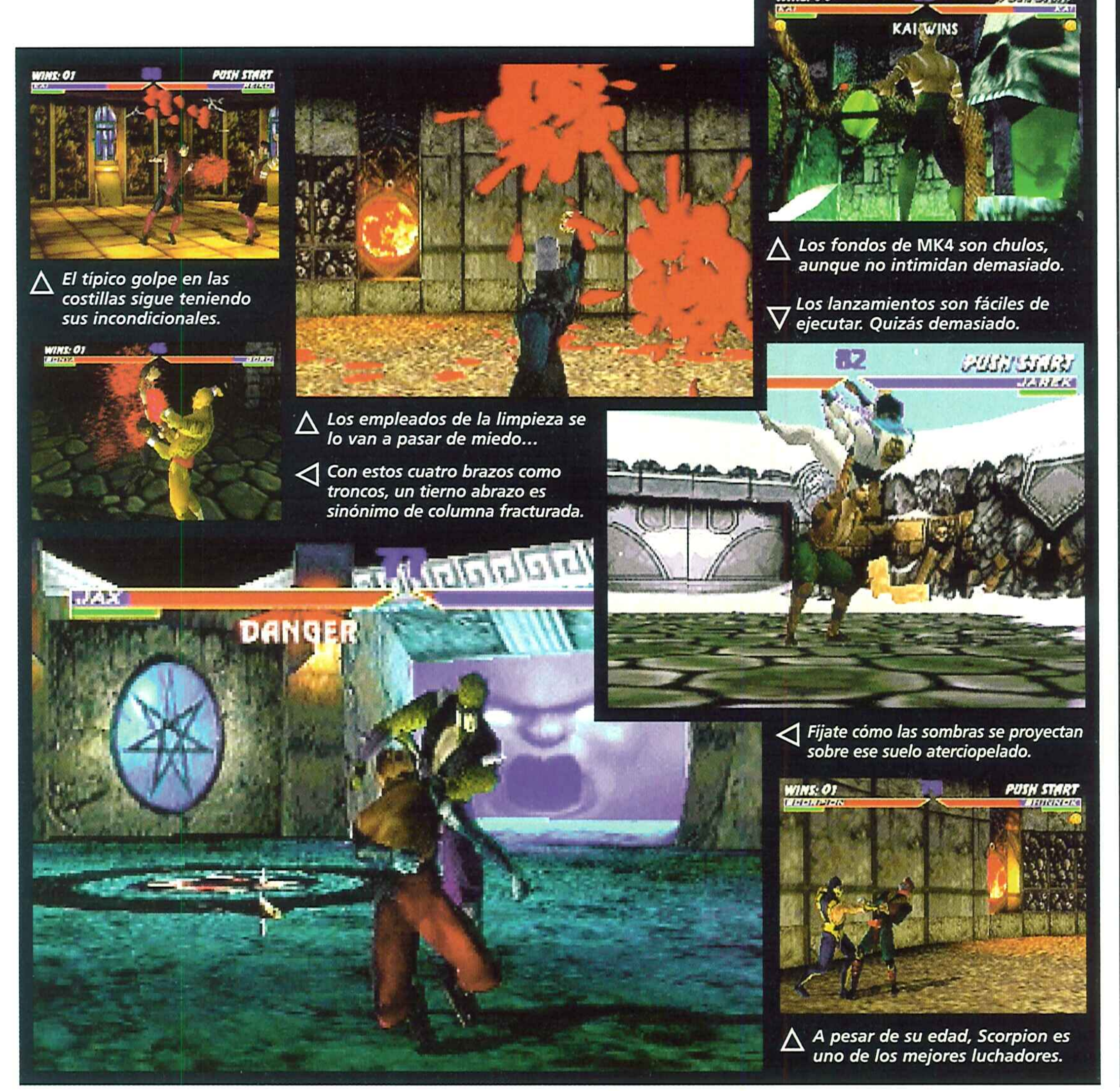
7 DURABILIDAD

Muy difícil y con muchos secretos. Longevo en comparación con otros beat 'em up.

VEREDICTO

Muy divertido y muy bien hecho, pero... no es un beat 'em up propiamente dicho.

83%



El típico golpe en las costillas sigue teniendo sus incondicionales.

Los empleados de la limpieza se lo van a pasar de miedo...

Con estos cuatro brazos como troncos, un tierno abrazo es sinónimo de columna fracturada.

Los fondos de MK4 son chulos, aunque no intimidan demasiado.

Los lanzamientos son fáciles de ejecutar. Quizás demasiado.

Fíjate cómo las sombras se proyectan sobre ese suelo aterciopelado.

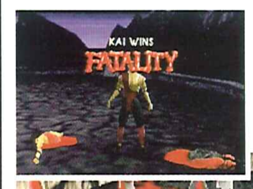
A pesar de su edad, Scorpion es uno de los mejores luchadores.

Thwack! Squelch! Aaaargh!

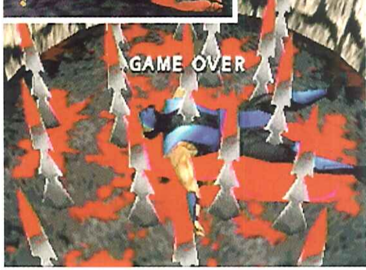
Si todavía lloras al recordar cómo moría la madre de Bambi, mejor será que juegues a Bust-a-Move.



La cabeza y el cuerpo de Scorpion ya no comparten el mismo código postal.

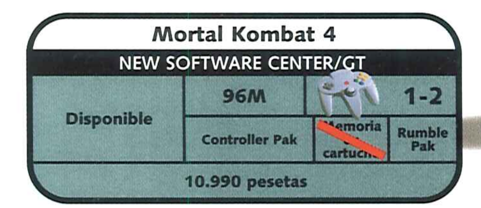


Esto es lo que pasa cuando agotas los «continue».



MORTAL K

¡Me has arrancado la cabeza de cuajo, so bestia! Y encima te ríes...



Mortal Kombat 4			
NEW SOFTWARE CENTER/GT			
Disponible	96M		1-2
	Controller Pak	Memoria cartucho	Rumble Pak
10.990 pesetas			

Muy bien. Veamos si eres capaz de responder a esta pregunta: ¿qué dos juegos de lucha rivales impulsaron tanto a los jugadores corrientes como a los expertos de la industria del software a mantener acaloradas discusiones sobre cuál era mejor a principios de los 90?

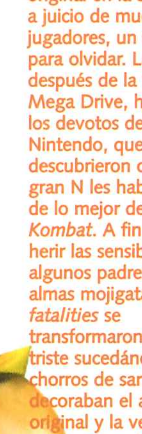
Fácil, ¿eh? Es justo reconocer que la serie *Street Fighter* de Capcom era más consistente, más equilibrada y gozaba de un sistema de control superior. *Mortal Kombat* parecía más bien discreto en cualquiera de estos aspectos. Sin embargo, era divertidísimo. Le faltaba sutileza; incluso para los parámetros de entonces se veía rústico, con sus bitmaps digitalizados de apariencia granulada y pésimamente integrados en los fondos. Pero, insistimos, era divertidísimo: con las *fatalities* te partías la caja, incluso aunque fuera demasiado fácil verlas todas. Los *Mortal Kombat* subsiguientes tenían una pinta cada vez peor y su jugabilidad apenas mejoraba. Cuando parecía que la cosa no podía degenerar más, llegó *MK Mythologies* y entonces la serie sí que tocó fondo. Por suerte, *Mortal Kombat 4* ha llegado para redimir los pecados de sus predecesores. Y lo ha conseguido. No es un clásico, pero sí un entretenido y a menudo hilarante festín de acción *beat 'em up* a la vieja usanza.

La expresión «a la vieja usanza» no es gratuita: el sistema de control, los movimientos y el sistema de partidas de *MK4* son casi idénticos a los del original. Sí, claro, hay un elemento de genuinas 3-D en los desplazamientos laterales de los luchadores, pero si has jugado a *Mortal Kombat*, sabrás exactamente cómo controlar *MK4*.

TRIPAS Y ESPADAS

Una interesante novedad —y quizás un acercamiento a exitosos beat 'em up basados en armas como Mace y Soul Blade— es la capacidad de los luchadores de Mortal Kombat 4 de empuñar algún tipo de arma y utilizarla con efectos devastadores. Es entonces cuando la sangre corre de veras. Ahora bien, los luchadores astutos sabrán asestar un golpe a un contrincante armado y robarle al instrumento cortante en cuestión.
En algunas palestras también hay objetos que se pueden recoger y arrojar, pulsando abajo y corriendo. Son incordiantes y poco más, pero por lo menos aportan un poco de variedad táctica.

UN POCO DE HISTORIA
El *Mortal Kombat* original en la SNES fue, a juicio de muchos jugadores, un episodio para olvidar. Lanzado después de la versión de Mega Drive, horrorizó a los devotos de Super Nintendo, que descubrieron cómo la gran N les había privado de lo mejor de *Mortal Kombat*. A fin de evitar herir las sensibilidades de algunos padres y ciertas almas mojigatas, las *fatalities* se transformaron en un triste sucedáneo, y los chorros de sangre que decoraban el arcade original y la versión para Mega Drive, brillaron por su ausencia. La mayoría de revistas pusieron el grito al cielo, los usuarios montaron en cólera y Sega, claro, se hizo de oro. Por suerte, *Mortal Kombat 4* ha escapado al tijeretazo.





▽ Las armas son notorias por sus sangrientos resultados.

△ Liu Kang le ha arrebatado la espada a Kai. Y se dispone a utilizarla.

▽ El movimiento especial de Scorpion es fabuloso.

△ En este escenario podrás arrojar piedras.

OMBAT 4

Es muy fácil jugar a *Mortal Kombat 4*. No hay enrevesadas secuencias de movimientos. Es posible encadenar algunos mamporros, pero la mayoría de combates transcurren como un ágil intercambio de puñetazos y patadas independientes. Es irónico, realmente, que las combinaciones de botones que provocan las celebérrimas *fatalities* sean los ataques más complicados del juego. Llaman la atención por su simplicidad si las comparamos con los sofisticados combos de los juegos de lucha modernos.

Cualquiera —insistimos: cualquiera— puede ponerse a los mandos de *MK4* y disfrutar inmediatamente de un cierto grado de éxito. Los más puristas puede que se sientan defraudados por la ausencia de movimientos de, digamos, 10 golpes encadenados, o por la facilidad con que se ejecutan los ataques «especiales», pero desdeñar el juego de Midway sólo por eso está fuera de lugar. Es intencionadamente —no accidentalmente— fácil de jugar. Y nos parece muy bien.

No obstante, no es la familiaridad o la facilidad de uso lo que define *MK4*, erigiéndolo como el primer *Mortal Kombat* digno en mucho tiempo. Es la fluidez y la velocidad de sus gráficos. Los juegos *MK* siempre han tenido un aspecto muy deslustrado, pero esta última entrega es rápida y exhibe una animación fresca y convincente. Viniendo de una serie con reputación de fea y cutre, el indiscutible atractivo visual de esta continuación es todavía más meritorio. Añádase a todo esto un montón de secretos por descubrir y diversos modos de juego por estudiar —desde los modos de batalla hasta las opciones de torneo y resistencia—, y obtendremos un juego que se merece el éxito del que ha gozado esta licencia de Midway por largo tiempo. Y pasando al tema de la violencia caricaturesca, el movimiento en el que Quan Chi arranca la pierna de su oponente y lo golpea con ella hasta la muerte, justifica la compra del cartucho.

8 GRÁFICOS
Rápidos y nítidos. El primer MK que da gusto ver.

8 SONIDO
La música es decepcionante, pero los efectos sonoros son fantásticos.

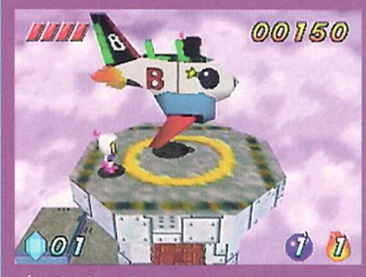
6 TECNOLOGÍA
Es técnicamente apañado, aunque su diseño está anticuadísimo.

8 DURABILIDAD
Un montón de modos para explorar y, cómo no, un genial modo para dos jugadores.

VEREDICTO
Sorprendentemente, un juego de lucha muy resultón. Súper sangriento y súper entretenido.

84%

BOMBERMAN HERO



El piloto de ese avión es el Bomberman Negro (un tipo misterioso).

Bomberman es un héroe. Ya, no es como Rambo, Superman o La Masa..., pero tiene chispa.



Bomberman Hero			
NINTENDO/HUDSON			
Disponible	64M		1
	Controller Pak	Memoria en cartucho	Rumble Pak
8.990 pesetas			



CAMARAS
Las opciones de cámara de *Bomberman Hero* son, cuando menos, curiosas: una estilo *Mario*; otra igual, pero desde un poquito a la derecha; otra igual, pero desde un poquito a la izquierda; y otra igual, pero desde un poquito más arriba. Original, ¿eh?



Por defecto
La cámara normal (estilo *Mario*).



Izquierda
Muévete un poco a la izquierda...



Derecha
... No, no. Mejor a la derecha...



Arriba
... No, mejor la del principio. Un poquito más arriba...

Después de un Baku Bomberman más bien pobre, a Hudson sólo le quedaban dos opciones: o no hacer jamás otro Bomberman en 3-D o, si lo hacía, arreglar todos los fallos de BB y actualizar la vieja fórmula de la serie. Vamos a ser buenos: pensemos que se ha conseguido mejorar la fórmula. Que se ha superado la jugabilidad del primer Bomberman de N64. Que no hace falta un modo multijugador. Que no existen Super Mario 64 ni Banjo-Kazooie...
Pero, por más voluntad que pongamos, hay un detalle que no se puede pasar por alto: Bomberman Hero salió en Japón seis meses después que Baku Bomberman. Eso implica, forzosamente, que la programación de esta nueva entrega no ha sido posterior a la de BB, ¡sino casi simultánea! De ahí que los fallos de uno se repitan en el otro. No obstante, Bomberman Hero se parece más a un clásico plataformas en 2-D que al aventuras en 3-D que era Baku Bomberman. Y eso es la parte buena, claro: el juego resulta más divertido, más rápido, más dinámico... ¿Es el Bomberman que se merece nuestra N64, después de haber cargado maravillas como Banjo-Kazooie? Bueno, eso es una cuestión más peliaguda...



Plataformas móviles y columnas que hay que demoler. Una combinación explosiva.



△ Flores gigantes que escupen. Un detalle muy nipón.

Bomber siempre está en las nubes. ▷

Cuidado con los bichos de Bomberman Hero (menos mal que ahora puedes saltar). ▽

Sí, es mejor que Baku Bomberman. Más divertido, al menos. Lo malo es que las comparaciones no deben hacerse con su antecesor, sino con sus congéneres: Super Mario 64, Banjo-Kazooie, Yoshi's Story… Y BH no sale muy bien parado de los careos. La cámara funciona peor que la de Banjo; la acción no es, ni por asomo, tan dinámica como la de Yoshi's; y confrontado con Mario… Mejor lo dejamos, ¿vale?

Hudson ha combinado elementos de varios géneros y grandes juegos sin demasiada fortuna. Por ejemplo, el protagonista puede, como *Mario*, trepar por los árboles hasta la copa. El fontanero lo hacía para llegar a otros lugares, para recoger una estrella, para hacer acrobacias… En *Bomberman Hero* los árboles están de adorno. Sí, alguno tiene un ítem de poca monta en la copa, pero ya está. ¿Y el agua? La jugabilidad y la acción son idénticas en el agua y en tierra. ¿Para qué está entonces? Para lo mismo que los esquís, la posibilidad de volar, el snowboard… Para imitar (MAL) los mejores aspectos de otros juegos. También hay serios problemas de tecnología: cuando hay muchos elementos en pantalla, los frames por segundo se puede contar con los dedos de la mano derecha del Capitán Garfio. ¿Cómo es posible algo así en estos días? ¡En los albores del siglo XXI! Imperdonable. Los puzzles son simples y carentes de sentido. No tienen solución aparente, y la mayoría se basan en secciones secretas del escenario (repletas de ítems) que la cámara pasa por alto. La estructura del juego es muy poco coherente: seis mundos divididos en multitud de niveles que, a su vez, se dividen en infinidad de subniveles. ¿Resultado? Escenarios que duran un suspiro. Tienes que superar 10 niveles para tener la sensación de haberte pasado uno. Horrible. ¿Qué podemos decir? *Bomberman Hero* es rápido, más divertido que *Baku Bomberman*, gráficamente alegre, muy enérgico… La acción en 2-D aumenta un poco su durabilidad, pero no es nada novedoso. Decepcionará a los incondicionales de la serie (que a partir de ahora serán «condicionales»). Segundo intento fallido. El mundo de los 64 bits es duro…

Un Bomberman *diferente*

En Bomberman Hero hay cosas que te desconcertarán. En las paredes de tu mente reverberará tantas veces la pregunta «¿Es posible que esto sea un Bomberman?» que es mejor dejar las cosas claras desde el principio.

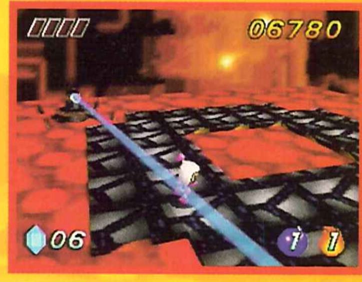
¿Plataformas?

Sí, plataformas. Se trata del primer *Bomberman* del género plataformas, lo mismo que *Mario* o *Banjo*. La idea es buena, pero no ha sido llevada a buen puerto. Abundan los «saltos al vacío» (en los que no ves la zona a la que vas a caer), los errores de cálculo de las distancias entre plataformas, los ángulos de cámara problemáticos…



¿Y tú de dónde sales?

Si hay algo realmente molesto en un juego de plataformas es que salgan enemigos de la nada…



Y aquí eso está a la orden del día. Salen de todas partes: detrás de ti, delante, lejos, cerca… Para matarte. ¿Qué tiene eso de divertido? En la serie *Bomberman* siempre han «aparecido» los enemigos, pero más despacio. Y a una distancia prudencial. Si esto es divertido, que venga *Mario* y lo vea…

¿2-D? ¿3-D?

Si bien los gráficos son poligonales, como los de *Baku*, la acción es casi siempre 2-D. Evoca a los clásicos arcades de plataformas, como *Wonder Boy*. O a *Yoshi's Story*, sin ir más lejos. Es como un «*Pandemonium* con escenas esporádicas estilo *Mario*». O algo así.
La acción en 2-D está mejor resuelta que la 3-D: más rápida, más divertida, más fácil. Pero también abundan los problemas de cámara. Lástima.



¿Sin modo multijugador?

El dire de *M64* aprendió rápido a montar en bici —de igual manera que Hudson obtuvo un éxito inmediato con sus primeros *Bomberman*—, pero se confió… Y un buen día… «¡Mira, mamá, sin una mano!». Y triunfó. «¡Mira, mamá, sin manos!» Fantástico. «Mira…, mamá… Sin dientes…» Moraleja: cuando no se usan las manos, se pierden más cosas. En el juego que nos ocupa: si usar *deathmatch* en 2-D con *BB* fue un error, no incluirlo en *BH* ha sido la peor solución del mundo.



7 GRÁFICOS
Vale, los mejores de la serie. Pero eso no es decir mucho.

7 SONIDO
Las malas lenguas dirán que suena «muy ajaponesado». Y nosotros estaremos de acuerdo.

4 TECNOLOGÍA
Ítems pobres, menos frames cuando hay muchos elementos en pantalla, problemas de cámara…

6 DURABILIDAD
No hay modo multijugador, y el de un jugador es bastante mediocre.

VEREDICTO
Ha mejorado a Baku Bomberman, pero no impresionará a nadie. Un par de minutos brillantes y muchas horas de frustración. Decepciona.



¡SUELTA MI HELICOPTERO! ¡SUELTALO!
No hay muchos juegos que te hagan reír. Sin embargo, algunos fragmentos de *Chopper Attack* son más graciosos que ver a un ministro en tanga (para más *inri*, transparente). Cuando hayas avanzado un par de niveles, pon atención a la zona tras la barra de combustible y verás a un tío colgando de la parte trasera de tu helicóptero. Por más que te zarandees para quitártelo de encima, el sujeto (nunca mejor dicho) sigue allí, berreando como un poseso… Más adelante, descubrimos que también se pueden lanzar explosivos a soldados de infantería, que vuelan por los aires gritando «¡aaaaargh!». Delicioso.



Tienes que custodiar este jumbo y destruir los cazas al acecho.

Es de esperar que hayas aprendido la lección: «No malgastes los cohetes, cachobolo.»

Las explosiones de Chopper Attack son fantásticas (algo es algo).

No dispares a estos muchachos. Están de tu parte.

Las edificaciones a menudo albergan valiosos ítems.

¿Ves la caja azul? Te proporcionará un montón de puntos extra. ¡A por ella!

GRÁFICOS 6

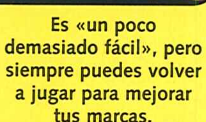
Algunas buenas explosiones, pero los paisajes son bastante sosos.

SONIDO 8

La música es estupenda y los efectos sonoros están muy logrados.

TECNOLOGÍA 6

Es un shoot 'em up. No tiene nada que no hayamos visto antes.

DURABILIDAD 7

Es «un poco demasiado fácil», pero siempre puedes volver a jugar para mejorar tus marcas.

VEREDICTO
Su escasez de florituras y la mediocridad de sus gráficos no impiden que Chopper Attack sea un shoot 'em up súper absorbente. Muy divertido.


82%

CHOPPER ATTACK

El gran rival de Aero Fighters Assault aterriza en Occidente.

Chopper Attack				
NEW SOFTWARE CENTER/GT				
Disponible	64M			1
	~~Controller Pak~~		Memoria en cartucho	Rumble Pak
10.990 pesetas				

Hay algunos juegos que son malísimos. Otros resultan meramente anodinos. Unos pocos privilegiados se pueden calificar de «clásicos». Y los demás son los «buenos» y los «normales», que abundan en similar proporción. En cambio, Chopper Attack —Wild Choppers, en Japón— es «divertido». No hay otra manera de describirlo.

No se trata de un cartucho visualmente atractivo. Su diseño básico es convencional y previsible, y no es ni mucho menos el título más difícil de N64. Aun así, sus ingredientes se combinan y complementan, haciendo de él algo mejor que la suma de sus partes.

Las misiones de *Chopper Attack* varían desde la clásica fórmula «busca y destruye» a, por ejemplo, el encargo de custodiar un avión mientras sobrevuela un área hostil. El peligro se materializa en forma de innumerables tanques, aviones y helicópteros rivales. Para destruirlos, cuentas con el arsenal que se puede comprar al principio de cada misión: desde misiles aire-aire hasta bombas de dispersión.

En cualquier caso, no te vayas a creer que el juego de Seta —fue esta compañía la que lo desarrolló originalmente para el mercado japonés— tiene ínfulas de simuladòr. Se trata de un puro y simple *shoot 'em up*. Aunque controles el movimiento básico del vehículo, éste vuela alto o raso automáticamente según la orografía del terreno que sobrevuela. El papel del jugador en calidad de piloto consiste sólo en encarar el helicóptero hacia la dirección correcta. Lo demás es darle el gatillo alegremente.

El uso del arsenal sigue también un procedimiento elemental. Los botones A y B permiten al jugador seleccionar las armas disponibles en cada misión, mientras que el botón lateral derecho abre fuego. Los misiles de rastreo deben fijarse en un objetivo, y las bombas de dispersión caen desde una distancia predeterminada. Y así con todo. En el caso de que agotes los explosivos, Z activa un cañón simple con munición infinita. Todo es proverbialmente fácil de controlar (y así debería ser en todos los *shoot 'em up*).

Una crítica que se le puede hacer a la encarnación de *Chopper Attack* para el mercado nipón es su imperfecto sistema de control, que requiere el uso tanto del D-pad como del stick analógico. Por fortuna, este engorroso método ha sido sustituido en la versión occidental por un esquema más intuitivo, al estilo de *Turok*, lo que potencia notablemente la jugabilidad.

No hay mucho más que decir de *Chopper Attack*. Es un juego de tiros sencillo y competente que cualquiera disfrutará. Podríamos reprocharle su falta de ambición y sus invariablemente insípidos paisajes, pero ¿para qué molestarse? No es el príncipe de su género, pero entretiene un montón. Y eso ya es mucho, ¿no te parece?



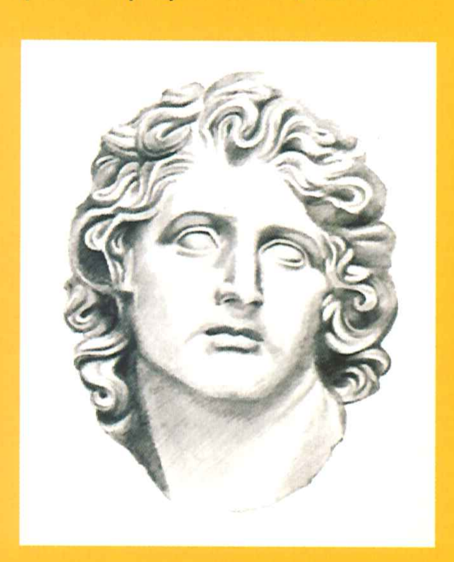
EL NÚMERO DEL GADOLINIO

A que no sabías que el 64 es el número atómico del metal gadolinio... ¿Ah, sí? ¡Menudo listillo! Veamos otros ejemplos de la importancia de esta mágica cifra en la historia de la Humanidad.

64 mulas...

...tiraban del carro mortuorio de Alejandro Magno, que murió en Babilonia el 323 a. C. Pero hasta que uncieron las mulas al carro ¡mira que pasaron cosas!

Alejandro Magno era de Macedonia, y allí es donde sus restos iban a reposar para siempre jamás. Bien, tras su



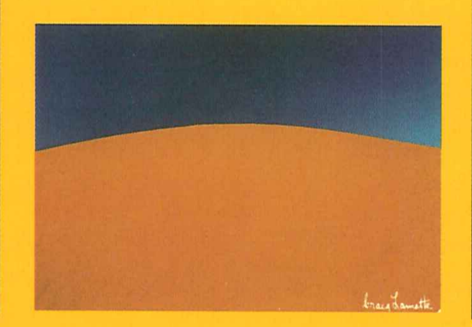
muerte, su cuerpo fue embalsamado, envuelto en lino —como una momia— y cubierto de una capa de oro para preservar sus facciones. Después lo introdujeron en un ataúd de oro macizo que dispusieron encima de carísimas alfombras. Alrededor del sarcófago se erigió una cámara mortuoria de estilo jónico. Columnas doradas soportaban un techo de oro y piedras preciosas... No seguimos. Al final, construyeron un carro para transportar el cadáver hasta su tierra natal. El cortejo fúnebre atravesó Babilonía hacia Mesopotamia, luego Siria, pasando por Damasco, y de allí a Libia, donde embarcaría hasta las costas griegas. Sin embargo, no hubo crucero, porque Ptolomeo I (a la sazón rey —ya no había faraones— de Egipto) convenció a la comitiva de que era lógico que Alejandro fuese enterrado en la ciudad que fundó: Alejandría.

¿Y qué tiene que ver esto con la Nintendo 64? Pues mucho. Alejandro era Magno y la Nintendo 64 es magnífica. Magnífica: adjetivo calificativo derivado de magno.

64 kilómetros...

...separan los dos puntos más próximos del estrecho de Bering. Estos dos puntos están en Alaska (cabo del Príncipe de Gales) y Siberia (cabo Dezhneva). ¿Sabías ya que Alaska era territorio ruso hasta el siglo pasado? Pues sí, los rusos se lo vendieron a los EE.UU por una millonada —relativa, por supuesto— y luego se han arrepentido, como es lógico.

¿Y sabes qué tiene que ver esto con la N64? Pues mucho. Muy cerquita están las Islas Kuriles. Hay un contencioso grave entre Rusia y Japón por la soberanía de estas islas, de gran importancia estratégica. Esperemos que nunca pase nada grave, pero ¡jo, cómo está el patio en Japón! La recesión económica los tiene fritos, tienes problemas ecológicos con El Niño y hasta con Rusia. ¡Dónde vamos



a ir a parar! En cualquier caso, la Nintendo 64 va bien, gracias, y esperemos que esto les ayude a superar las penas.

64 palabras...

... tenía la postal que envió nuestra redactora a nuestros diseñadores.

El mes pasado nos metimos con el ordenador del dire y su mala memoria (todo perro —o ordenador, ya son casi equivalentes— se parece a su amo) y éste nos meteremos con la redactora y con los artistas gráficos, que, roídos por la envidia, reclaman un poco de atención.

Pues eso, que Carmen, nuestra redactora, se fue de vacaciones a la otra punta del mundo y, como en el fondo es buena (hay que escarbar mucho, eso sí), tuvo un detalle para con ellos (para con el dire también, la muy pelota). Está claro que fue incapaz de contarles nada emocionante o de hablarles de sus profundas conversaciones acerca de la Nintendo 64 con los nativos —de género masculino— del lugar, pero, como ella dice, «la intención es lo que cuenta». Y nosotros nos preguntamos: ¿qué intención? ¿La de la postal? ¿La de sus conversaciones con los nativos? No, claro. Aquello no eran intenciones, eran atenciones.

Eduardo Sánchez, de Lorca (Murcia) descubre el paradero secreto de Yoshi

Hace 64 años (el 8 de agosto del 1934, para ser más precisos), en Escocia, un médico inglés aseguró haber visto al escurridizo montruo del Lago Ness. Y para demostrarlo publicó una fotografía de Nessy que creo gran polémica y curiosidad acerca del monstruo. ¿Un juego sobre Nessy? Se verá, se verá.

Si se te ocurren más pruebas de la relevancia histórica del número 64, escribe a El número del gadolinio, Magazine 64, M.C. Ediciones, S.A., Paseo San Gervasio 16-20, entlo. 2ª esc. A. 08022 Barcelona.

CUENTA,

Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.

Hola, chicos. Hace mucho tiempo, cuando era usuario de SNES, leí infinidad de artículos en las revistas del género acerca del «Proyecto Realidad» que Nintendo estaba desarrollando (lo que más tarde se llamó Nintendo 64). Se decían tantas maravillas de la máquina, que decidí olvidarme para siempre de la PlayStation de Sony y esperar al lanzamiento de la consola de 64 bits.

Yo soy muy detallista. Me gusta estudiar a fondo los juegos, fijarme en cada polígono, estudiar las texturas... Lo que no soporto es que me mientan. Todas las revistas decían que con la Ultra 64 no aparecerían polígonos de repente (porque los escenarios estarían ya construidos), que no se perdería velocidad por exceso de elementos en pantalla, que los polígonos no parpadearían... Pero es que, lamentablemente, esas cosas ocurren.

Con la cámara en primera persona de Super Mario 64, aparece medio escenario de la nada cada vez que mueves el stick. Sigue siendo un juego maravilloso, sí, pero no concuerda con lo que decían los viejos artículos de las «revistas especializadas». Ahí está Extreme G, para quien quiera comprobarlo: aun con toda esa niebla, se ve claramente cómo aparecen los polígonos de la nada. Leí en vuestra revista que era «eso o esperar a que se cargara el escenario», pero PlayStation carga los escenarios y ese fallo se ve todavía más, ¿por qué sucede entonces? La verdad es que todos los fallos son más suaves en N64 que en PSX, pero... todos están ahí.

Aun así, Nintendo 64 es una maravilla técnica, y estoy orgulloso de haberla comprado. Creo que el hecho de que de un cartucho salgan tantas imágenes maravillosas es pura magia.

Rubén G. Torralbo, Madrid

Es verdad que, hasta que Nintendo lanzó su máquina de 64 bits, la prensa del sector consolero difundió infinidad de rumores y mitos. Y claro, esos mitos, con el tiempo, se han visto rebatidos por la cruda realidad.

Ante todo, revisa tus viejas revistas, porque puedes estar seguro de que JAMÁS hemos publicado nada que se parezca a: «O ves aparecer polígonos de repente, o esperas a que se carguen los datos como en una PlayStation». Puede que lo hayas leído en alguna otra revista (somos muchos los que vivimos de la N64). No hemos podido decir algo así porque, sencillamente, es absurdo. La N64 carga los datos del juego, como PSX y como cualquier otra consola. La diferencia en este caso es el formato del software.

Tanto los cartuchos como los CD guardan en su interior toda la infomación de un juego: texturas, polígonos, datos numéricos (puntos, marcas, tiempos), textos (menús, diálogos)... TODO está en el cartucho. Y la consola lo único que hace es extraer algunos de esos datos en cada momento: un escenario, un personaje, un fondo, una canción...

Se denomina «cargar» a la capacidad que tiene la consola de extraer ciertos datos del juego; y lo «cargado» va a parar a la memoria RAM de la máquina. Esos datos, que están comprimidos, son los que la CPU tiene que descomprimir y elaborar (con ayuda del coprocesador) para que aparezcan en pantalla como formas y colores. Por lo tanto, la calidad de los gráficos está en función de:

- La capacidad de la memoria RAM de la consola —4M, el doble que la de PSX—, que es donde se almacenan temporalmente los datos comprimidos del juego (los que son inmediatamente necesarios en cada momento).
- La velocidad de descompresión de datos por la CPU (la CPU de N64 es un chip RISC, el R4399i, con 64 bits de potencia y 93,75 MHz de velocidad).
- La velocidad de elaboración y transmisión de los datos decodificados por la CPU (el chip de Silicon Graphics, llamado RCP, con 64 bits y una velocidad de 62,5 MHz, capaz de mover más de 300.000 polígonos por segundo).
- Y lo más importante: lo bien comprimidos que estén todos los datos dentro del cartucho (o el CD, en el caso de PSX).

Un CD tiene una capacidad total de 640M, mientras que nuestros cartuchos más grandes (*Zelda* y *Turok 2*) sólo cuentan con 256M. Por eso es tan importante que los datos estén tan bien comprimidos en nuestros cartuchos. ¡*GoldenEye* cupo en 96M! Sin embargo, *Yoshi's Story*, mucho menos complejo, necesitó 128M para él solito. ¿Conclusión? El tamaño del juego no importa en absoluto, sólo la calidad de su compresión.

Eso es algo que ha costado entender a las compañías desarrolladoras de software para N64. Nunca antes se había prestado la atención necesaria a este tema. Hasta ahora: SÍ se pueden hacer grandes juegos sin abusar de niebla, sin polígonos que aparecen de repente, sin disminución de la velocidad, sin texturas demasiado «pastosas»... *GoldenEye, Forsaken, Turok 2* y *Wipeout* son los mejores ejemplos que tenemos (por ahora) de cómo funciona nuestra consola con un juego BIEN HECHO. Los fallos que mencionas (y muchísimos más) son culpa de los programadores, no de la máquina.



Magazine 64, M.C. Ediciones, S.A.,
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Hola, muchachos. Me gustaría hacer un par de comentarios y preguntar alguna cosilla, ¿vale?

En primer lugar, quiero criticar la actitud de Rare: ¿por qué han complicado tanto el sistema de acceso a los trucos de GoldenEye? Yo creo que, si me gasto el dinero en un cartucho, tengo derecho a acceder a todos los «cheats» directamente: es mi problema si decido jugar con un «cheat» activado o no. ¡Facility en 2:05 y en 00 Agent para ser invencible! ¿Y para acceder a la invisibilidad? ¡Archives en 1:20 y

CUENTA...

en 00 Agent! Y ahora, una reflexión sobre los dos mejores juegos de tiros en primera persona: GoldenEye y Turok. GoldenEye gana en Inteligencia Artificial y es una obra maestra, pero es que el Turok... ¡qué escenarios! ¡Qué derroche de imaginación! ¡Qué realismo! ¡Qué jefes! Se le reprocha la niebla, pero yo creo que queda muy bien. Los dos me gustan por igual, cada uno en su estilo. Y ambos están muy por encima de los otros shoot 'em up en primera persona. Me parece una injusticia poner uno por encima del otro.

Cambiando de tema, se comenta que el cartucho de expansión de memoria (4MB) se utilizará para hacer gráficos de alta resolución. ¿Servirá sólo para esto o tendrá otras funciones? Y si con él se pueden hacer gráficos en alta resolución, ¿por qué no se ha utilizado para todos los juegos que han salido hasta ahora? Gracias y hasta pronto.

Alberto Reina, Sabadell

Rare y sus manías. Saben lo que hacen, de eso no cabe duda. ¿Alguna vez te has pasado un juego con todos los trucos, todos los niveles y todos los personajes secretos? ¿Sí? ¿Y qué has hecho después con él? Arrinconarlo. Los secretos «bien guardados» de *GoldenEye* le aseguran una durabilidad casi eterna. Resulta frustrante, es verdad..., pero da resultado, ¿no?

Lo de *Turok* vs. *GoldenEye* es una cuestión de gustos. Quienes más han difundido el rumor de que la niebla de *Turok* era exagerada han sido los usuarios de las demás consolas. Ningún jugador de N64 que haya comprado *Turok* se habrá arrepentido de hacerlo.
Cuando salió, era el mejor *shoot 'em up* en primera persona de la historia (incluidos los de PC), y todavía hoy se le cuenta entre los mejores (y es mejor que ninguno de los de PlayStation). Pero *GoldenEye* tiene muchas cosas brillantes, no sólo la IA... Una cuestión de gustos.
La expansión de memoria se llama Jumper Pak, y (por ahora) sólo sirve para aumentar la resolución de los gráficos. Pero no te confundas: el Jumper Pak no «convierte en Alta Resolución lo que está en Baja», sólo confiere a la consola más capacidad de RAM. El que contiene los gráficos (sean en Alta o no) es el cartucho. Los 4M son «una ayudita», no hacen nada por sí solos. Y los juegos que funcionarán en Alta con el Jumper serán los que estén pensados para hacerlo, no todos. A *Forsaken*, por ejemplo, no le hace falta expansión. Pero a *Turok 2* sí. Misterios del Universo.

Hola. Me gustaría hacer unas preguntas a la mejor revista de N64 que hay hasta el momento:

1 ¿Cuál es mejor, y por qué, de estos dos juegos: Banjo-Kazooie o Mystical Ninja?

2 ¿Hay algún juego en el que los árboles sean 3-D además de Banjo-Kazooie y Zelda 64?

3 ¿Tan difícil es hacer un árbol 3-D?

4 Cuando vi que habíais puntuado a Mystical Ninja con un 95% y al fantástico GoldenEye con un 94%, sentí como si me hubieran degollado ¿Tiene explicación? ¿Con cuál disfrutasteis más?

5 Si Nintendo 64 hubiera salido al mercado con software en formato CD, ¿podría haber sido aún mejor?

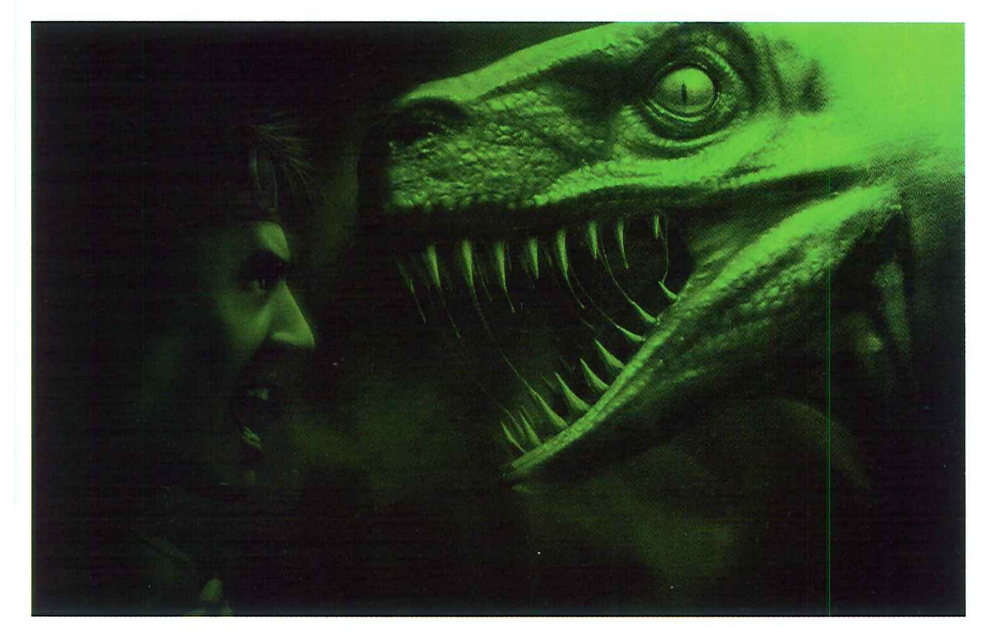
6 ¿Cuál es el juego que ha aprovechado mejor el hardware de N64?

7 ¿Y cuál creéis que lo hará mejor en el futuro?

Carlos Jerónimo (el mejor jugador de GoldenEye), Mallorca

1 *Banjo-Kazooie* es un plataformas y *Mystical Ninja* es un juego de rol. *MN* tiene forma de plataformas, pero es RPG (como *Zelda* es RPG y tiene forma de aventuras en 3-D). Te podemos decir que *Mario* (plataformas) es mejor que *Banjo* (plataformas); y que *Zelda* (RPG) será mejor que *Mystical Ninja* (RPG).

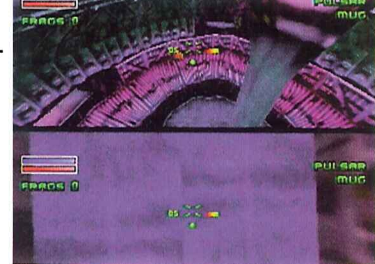
2 Lo serán en *Twelve Tales: Conquer 64*, por ejemplo. Y en *Bomberman Hero*. Y en casi todos los juegos, en realidad. *F-1 WGP* combina árboles en 2-D con otros en 3-D; en *V-Rally* no habrá ninguno poligonal... Hay de todo.
3 No. Es como diseñar cualquier otra cosa en 3-D. La informática no tiene ningún problema de compatibilidad con la botánica.
4 Nuestros expertos en juegos de tiros se lo pasaron pipa con *GoldenEye*, pero se aburrieron después de cinco minutos con *Mystical Ninja*. Y la reacción de nuestro querido Fusoya cuando le pegó un tiro en la nuca a un soldado ruso en *GoldenEye* fue algo indescriptible... Le embargó tal sentimiento de culpabilidad que tuvimos que internarle en un hospital psiquiátrico.
5 ¿Quién sabe? El formato es lo menos importante cuando se habla de calidad. Quizás se pueda vaticinar que los tiempos de desarrollo habrían sido menores; y que la piratería habría acortado la vida de la consola; y que no habría «Memoria en Cartucho»..., pero no nos atrevemos a hacer más suposiciones.
6 Difícil de decir. Puede que *GoldenEye*. Aunque los efectos de luz y las texturas de *Forsaken* no son moco de pavo. Ni la animación de *Super Mario*. Ni los escenarios de *Banjo-Kazooie*...
7 *Zelda*, a base de Megas; *Wipeout*, a base de compresión; *Turok 2*, a base de sangre... Vienen muchas cosas bien hechas.



¿PROBLEMAS? 64 AL RESCATE

Este mes bombardeamos tus sentidos hasta embriagarte con este cóctel de estrambóticos trucos.

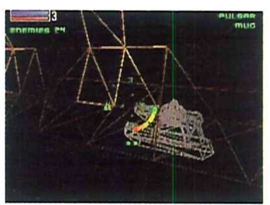
Forsaken



Modo Psicodélico
Para que el color de los niveles cambie constantemente, pulsa la secuencia siguiente: A, R, Izquierda en el D-pad, Derecha en el D-pad, Abajo en el D-pad, C-arriba, C-izquierda, C-abajo.

Modo Turbo Loco
El modo «Turbo Loco» te obsequia con un número ilimitado de impulsos nitro. En la pantalla de «Pulsar Start» pulsa B, B, R, Arriba en el D-pad, Izquierda en el D-pad, Abajo en el D-pad, C-arriba, C-izquierda.

Modo Gore
Para jugar en el modo «Gore» sigue estas instrucciones; en la pantalla de «Pulsar Start» pulsa Z, Abajo en el D-pad, C-arriba, C-izquierda, C-izquierda, C-izquierda, C-izquierda, C-abajo.



Modo Entramado Visible
Para jugar en el modo «Entramado Visible», introduce la serie siguiente en la pantalla «Pulsar Start»: L, L, R, Z, Izquierda en el D-pad, Derecha en el D-pad, C-arriba, C-derecha.

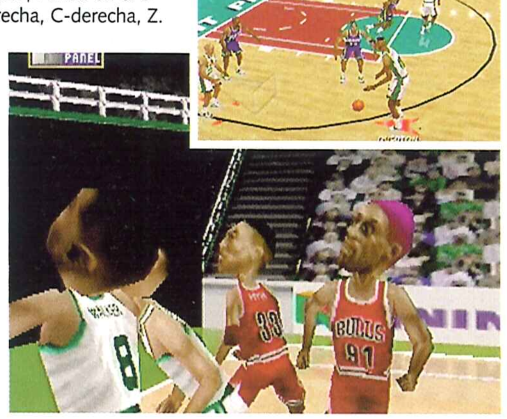
Abre todos los niveles de Forsaken
Si te resulta muy complicado acceder a las últimas misiones, puedes abrir todos y cada uno de los niveles si pulsas A, R, Z, Arriba, Arriba, C-Arriba, C-Abajo, C-Abajo en la pantalla de «Pulsar Start».

NBA Courtside

Código Pista Disco de Kobe
Empieza un partido, activa la pausa (Start) e introduce la siguiente combinación de botones: A, C-arriba, Abajo en el D-pad, Arriba en el D-pad, C-abajo, R, R, B, C-derecha, C-derecha, Z.

Equipos secretos
Mantén pulsado L mientras seleccionas un partido de exhibición para conseguir tres equipos secretos: Nintento, N-Cube y Leftfield.

Modo Cabezones
Activa la pausa y pulsa Derecha en el D-pad, Derecha en el D-pad, Izquierda en el D-pad, R, Z, Start, A, Start, A, Start, Z.

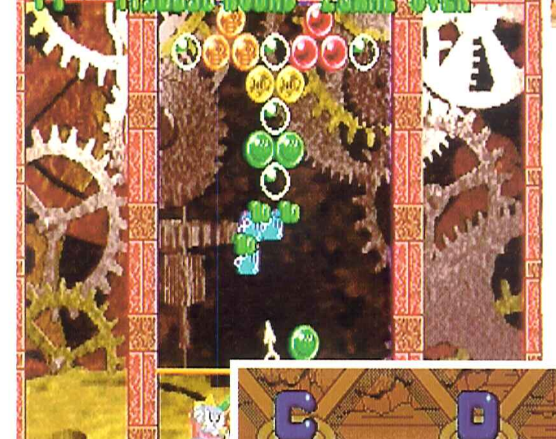


Bust-a-Move 2

Personajes escondidos (Modo Puzzle)
En la pantalla de Modo Puzzle (en la que seleccionas A o B), pulsa Izquierda, Izquierda, Arriba, Abajo, L, R, L, R y luego L y R a la vez. Aparecerá una pantalla para seleccionar personaje en la que puedes elegir al dinosaurio de colores o a uno de los jefes. Asegúrate de pulsar despacio cada botón; si vas demasiado deprisa no funcionará.

Salto de nivel
Mientras juegas, pulsa Z+L+R+A para saltar al próximo nivel.





Juega con el dinosaurio azul
En la pantalla de selección de juego, pulsa Z, L, R y A.



All Star Baseball '99

Códigos

PRPPAPLYR - Convierte a tu equipo en recortes de papel.

GOTHELIUM - Infla las cabezas y los bates de los jugadores.

ATEMYBUIK- Después de introducir este código se activará un nuevo estadio llamado Alienopolis. Selecciónalo y el equipo local estará compuesto por unos extraterrestres verdes con ojos de insecto.



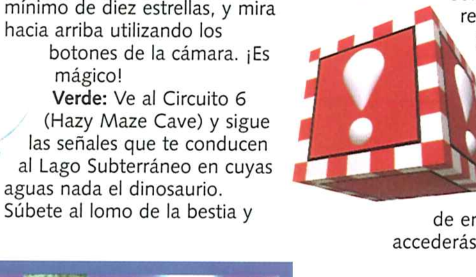
Diez preguntas habituales

P **En Diddy Kong Racing he conseguido todos los Amuletos TT, pero no logro dar con la puerta TT.**

R Le pasa a mucha gente, y eso es porque no han derrotado a Wizpig. No es tarea fácil pero, por desgracia, debes hacerlo. Cuando lo hayas conseguido, vuelve a la playa (donde está el faro) y haz sonar el cuerno delante de la placa del trofeo. Así podrás ir a Future Fun Land, donde hay cuatro circuitos más y la puerta TT.

P **No puedo encontrar el Palacio Red Switch en Super Mario 64.**

R Como nuestra generosidad es ilimitada, aquí tienes las instrucciones para acceder a los tres palacios de los interruptores. **Rojo:** Sitúate en el rayo de luz que aparece en la entrada del castillo, después de recoger un mínimo de diez estrellas, y mira hacia arriba utilizando los botones de la cámara. ¡Es mágico! **Verde:** Ve al Circuito 6 (Hazy Maze Cave) y sigue las señales que te conducen al Lago Subterráneo en cuyas aguas nada el dinosaurio. Súbete al lomo de la bestia y cruza el lago hasta llegar a la puerta que hay en la otra orilla. **Azul:** En el sótano en el que hay un conejo amarillo corriendo sin ton ni son, busca la puerta lisa de madera que conduce a un pasadizo subacuático. Ve por él hasta llegar a una sala en la que hay dos columnas de piedra que emergen del agua. Aporrea las columnas de lo lindo (salta y pulsa Z) para hacer que caigan y se sumerjan. Esto drenará el foso. Ahora puedes salir del castillo y meterte por el agujero que acaba de aparecer.





P **He comprado Aero Fighters Assault. ¿Hay algún truco?**

R Claro que sí. Ve al Menú Principal y pulsa C-izquierda, C-abajo, C-derecha, C-arriba, C-izquierda, C-derecha, C-abajo para acceder al ¡F15J Eagle!

P **¿Cómo puedo conseguir las tablas nuevas en Snowboard Kids?**

R Debes tener dinero suficiente para comprarlas. Aquí tienes una lista de lo que cuestan.

Tabla	Nivel II	Nivel III
Freestyle	12.000	24.000
All Around	10.000	20.000
Alpine	11.000	22.000

P **He completado Lylat Wars varias veces, pero todavía no he conseguido llegar al Sector Y. ¡S.O.S!**

R Cuando estés en el primer nivel, Corneria, asegúrate de rescatar a Falco al principio del mismo. Después de salvar su trasero emplumado, vuela a través de los cinco arcos de piedra que hay en el agua al final del nivel. Así, en lugar de entrar en Meteo, accederás al Sector Y.

P **Me han dicho que en Goemon debo encontrar la Zona Akiyoshidai.**

R Creo que lo que pretendes es ir a Festival Temple Castle. Suponiendo que Saske forme parte de tu equipo, cámbiate por Yae y vuelve a Zazen Town utilizando la flauta. Sigue avanzando por las dos puertas, y después sube y gira hacia la izquierda por la escalera. Ve a la derecha y entra por la puerta que hay en la pared del fondo. Ve a la izquierda y baja por la escalera: entra por la puerta de la izquierda. Cruza el puente y pasa por la puerta. Ahora gira por la derecha y sigue el camino que cruza el puente, ve hacia la derecha y cruza otro puente. Gira a la izquierda, toma la primera a la derecha y entra por la puerta. Ve a la izquierda y sigue por el camino hasta llegar a una puerta. Entra y dirígete hacia la puerta que hay en el extremo noroeste. Entra y aparecerás en la Zona Akiyoshidai. Sigue por el camino hacia el noroeste, cruza la valla y continúa por el camino hasta llegar a una puerta en la pared de la derecha. Entra y aparecerás en una cueva. Sigue el camino hasta el final de la cueva y abre una brecha en la puerta con las bombas Fire Cracker de Sasuke. Cruza la puerta y entra, por fin, en Festival Temple Castle.

P **En Goemon, he hablado con gente en Festival Village que me comenta algo de un desafío en la cascada, pero no sé qué debo hacer.**

R No puedes acceder al desafío hasta que no has hablado con una anciana en particular que hay cerca de Festival Village. Sigue avanzando y baja por la escalera. Continúa recto, sube por la escalera y cruza la puerta. Ve a la derecha y cruza la puerta. Luego ve a la izquierda y toma el primer camino que lleva a la derecha; sube a la rampa y llegarás a una gran roca. Golpea la roca con tu arma para destruirla. Avanza por el pasadizo y sube tres escaleras. Cruza el puente y sube a la escalera siguiente. Sigue adelante y entra en la casa de la izquierda en la que hay una anciana. Habla con ella y págale 300 Ryo para que dé comienzo una secuencia automática. Cuando haya acabado vuelve a Festival Village. Habla con todo el mundo en el pueblo para averiguar cómo convertirte en sirena y poder subir por la catarata. Sal del pueblo por la puerta desde la que accediste la primera vez (la que hay a la izquierda del Mesón). Sigue avanzando, toma el camino que va hacia la derecha y cruza la puerta. Sigue por el camino y cruza los puentes que conducen a una puerta. Entra, cámbiate por Yae y lee el cartel que tienes delante para acceder al desafío de la Leyenda de la Sirena. Para jugar a este juego pulsa A con rapidez para subir a nado por la cascada, a la vez que te desplazas a izquierda y derecha para esquivar a los enemigos que caen desde lo alto de la catarata. Cuando llegues arriba, Yae conseguirá los poderes mágicos de la sirena.

P **He seguido vuestras instrucciones para encontrar los Yoshis blancos y negros, pero los huevos no están ahí.**

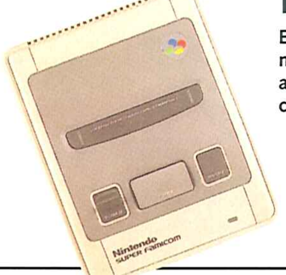
R Esto pasa porque los huevos sólo aparecen en el Modo Historia. Si juegas en modo Trial no saldrán. Pasa lo mismo con los chicos tímidos blancos.

Ninguna compañía puede jactarse de tener un catálogo tan enorme de juegos inolvidables como Nintendo. Te presentamos una selección de 50 de sus mejores títulos, del pasado y del presente.

EL GRAN ZOCO DE LAS ANTIGUALLAS NINTENDO

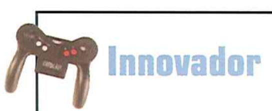
Desde que empezó a vender videojuegos, allá por 1970, la marca Nintendo ha sido sinónimo de un concepto básico en este mundillo: innovación. Y los frutos de su incansable heterodoxia nunca han sido superados por sus más directos competidores, que siempre han copiado sus ideas sin escrúpulo alguno. Hiroshi Yamauchi asegura que su compañía siempre ha sacado una cabeza —¡y hasta los hombros!— de ventaja a sus rivales. Por algo contratan a los más dotados y visionarios diseñadores para crear algunos de los juegos más cautivadores de la historia.

No es de extrañar, pues, que los viejos juegos y máquinas Nintendo se hayan convertido en artículos de coleccionista.. Y nadie, ni siquiera la propia Nintendo, sabe con exactitud cuántos cartuchos de NES, Game Boy y SNES, o cuántas máquinas Game & Watch circulan por ahí. Cuenta la leyenda que existe un *Tetris* de la Game & Watch. Por otro lado, se dice que hay tantos programas piratas de NES que es imposible calcular su número exacto, ¡y menos hacer el recuento de los títulos pirateados! Todos estos juegos son la materia de la que están hechos los sueños de los fanáticos del software *retro*. De todos modos, habrá algún recalcitrante que dudará de la oportunidad de este reportaje. «¿A quién le importan las andanzas de *Donkey Kong* cuando se puede disfrutar con *Mario 64, GoldenEye* o *Banjo-Kazooie*? ¿Quién puede tener interés alguno en pasarse meses a la caza y captura de una Game & Watch, o en un oscuro cartucho de ¡8-bits! de NES que ha estado acumulando polvo y telarañas en un decrépito desván durante los últimos quince años?» Pues bien, los juegos antiguos no se han quedado tan desfasados como podría parecer en un principio. A menudo, aprovisionan todavía grandes reservas de diversión que ofrecer. Nintendo nunca ha lanzado un juego malo malísimo, y como «el que tuvo retuvo y guardó para mañana», los programas que eran buenos cuando aparecieron, han envejecido con muchísima dignidad. Los juegos de SNES aún se ven resultones en nuestros días de mundos en 3-D y gráficos en Alta Resolución; y algunos de los Game & Watch son verdaderos tratados de jugabilidad, como el célebre *Donkey Kong 2*. Hasta no hace mucho, para impresionar al personal, los desarrolladores volcaban todo su ingenio y esfuerzo en la jugabilidad, ya que no era posible crear las virguerías gráficas que hoy menudean. Es admirable que consiguieran introducir un juego enorme en un cartucho cuya capacidad de almacenamiento era una ridícula fracción de la de los de N64. Huelga decir que algún día los modernísimos títulos de N64 estarán pasados de moda y serán objetos codiciados por los coleccionistas. Por consiguiente, a la lista de los juegos más raros, buscados y venerados de los últimos veinte años, le hemos añadido algunos de la consola de 64 bits. Sí, esos que enseñarás con orgullo a tus bisnietos cuando vayan a visitarte a tu retiro en Marte, con una especie de Game Boy de 2.048 bits, 10.000 MHz y 200M de RAM...



La Puntuación

Es muy difícil precisar el valor potencial de un objeto como pieza de coleccionismo. Incluso una maravilla como el Guernica se quedaría arrinconada en un sótano si nadie estuviera dispuesto a pagar sumas astronómicas por él. En cualquier caso, hemos puntuado por partida triple los títulos de esta selección, calibrando hasta que punto un juego es (o fue):

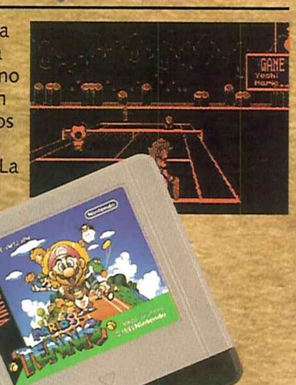
 Innovador	 Divertido	 Codiciable



MARIO TENNIS
[NES / Game Boy / Virtual Boy]

1 3 2

Muy jugable. Sirvió para lanzar la Game Boy y la atribulada Virtual Boy (no busques esta consola en nuestro país). Uno de los primeros títulos GB que usó el cable de enlace. La versión VB también era compatible con el cable de enlace... El problema es que dicho cable nunca vio la luz del sol.

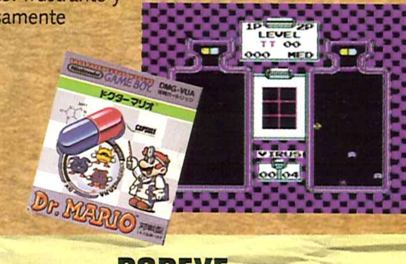


DR. MARIO
[NES / Game Boy]

2 3 2

Esta variante de *Tetris* consistía en encajar pequeñas píldoras de colores en determinados huecos. Parecido a *Colums*: frustrante y horrorosamente adictivo.





PICROSS
[Game Boy / SNES]

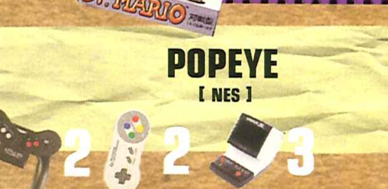
4 2 2

Un juego de puzzles que supuso una innovación radical. Había que descifrar códigos y dibujos. Difícil, adictivo, completo y divertido, pero no consiguió seducir al gran público del mismo modo que *Tetris*.

DUCK HUNT
[NES & Zapper]

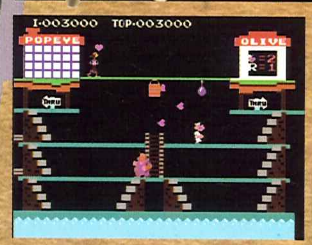
1 3 2

El primer título en utilizar la pistola de luz Zapper era un simulador de deportes rurales muy adictivo. Te invitaba a descargar tu escopeta de calibre 12 sobre las pobres bestias digitales que se paseaban por la pantalla. Muy sutil.



POPEYE
[NES]

2 2 3



La primera licencia Nintendo para un juego NES añadía niveles a la sencilla encarnación Game & Watch del juego. Algunos cuidados gráficos captaron algo del espíritu original de los dibus del marinerito.

MARIO CLASH
[Virtual Boy]

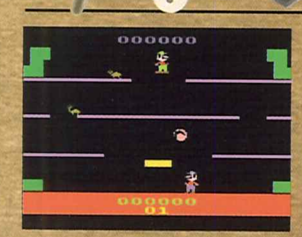
3 2 3

El mejor *Mario* de la Virtual Boy consistía en un juego de plataformas y puzzles en 3-D más fiel al concepto del *Mario Bros.* original que las secuelas de SNES. Sencillo de jugar y muy ingenioso.



MARIO BROS.
[Atari 2600 VCS]

1 2 3



La primera aparición de Mario en un formato doméstico fue poco más que una versión un poco más extensa del título Game & Watch. No importa, seguía siendo muy entretenido. Algunos de los personajes Nintendo aparecieron posteriormente en máquinas de otros fabricantes: Donkey Kong y Link por ejemplo. No es algo que Nintendo tienda a autorizar hoy en día.

KIRBY'S ADVENTURE
[NES]

2 3 2

El único rival de Mario digno de consideración en la lucha por la supremacía en la NES. Era una adaptación del divertidísimo *Kirby's Dream World* para Game Boy. Kirby es otro ejemplo de la inventiva de Nintendo para los personajes. ¿Para cuándo un debut en la N64?



F1 RACE
[Game Boy]

3 3 3

Aunque la Game Boy no sea ideal para un juego de carreras, *F1 Race* hace un papel más que digno. Además, el adaptador gratuito que incluía el juego permitía un modo para cuatro jugadores. Se ha reeditado en varias ocasiones.

BALL
[Game & Watch]

2 2 5

Este juego de malabarismo fue el primer lanzamiento de la serie Game & Watch (convertida en un símbolo de *status* en los recreos de colegio a principios de ochenta). Presentado en 1981, es el mejor de la gama «Silver».

MARIO'S CEMENT FACTORY
[Colour Table Top Game & Watch]

3 2 3



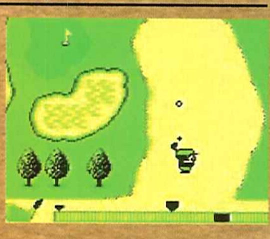
Una versión expandida de la original G & W de doble pantalla. Con su formato de sobremesa arrasó allá por 1984, y demostró ser una de las mejores máquinas G & W jamás comercializadas.

GOLF
[Game Boy]

3 3 2



Uno de los primeros lanzamientos GB, aún hoy terriblemente apreciado. En un cartucho de 1M cupieron dos recorridos, 14 clubs y un modo de enlace para dos jugadores. ¡Hasta Mario aparece! Todavía muy popular entre los japoneses.



GO! GO!

DONKEY KONG 3
[Micro VS Game & Watch]



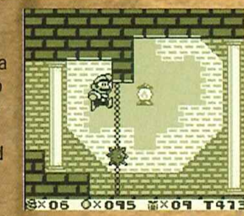
4 2 3

El mejor de las serie Micro VS, que también incluía *Donkey Kong Hockey* (¡una actualización a los 64 bits, por caridad cristiana!), nos presenta a nuestro héroe en una competición para dos jugadores. El juego quedaba eclipsado por la máquina misma. Y es que ¡vaya máquina! Una gran pantalla, unos contornos suaves y dos pequeños pads súper chulos.

SUPER MARIO LAND SERIES
[Game Boy]

3 4 3





Tomando mucho prestado de los *Mario* para NES, la serie GB demostró que en el autobús se podía disfrutar de una jugabilidad tan buena como en casa. Las GB originales presentaban una imagen algo borrosa debido al *scrolling*, pero con la version Pocket ese problemilla quedó resuelto.

METROID SERIES
[NES / Game Boy / SNES]

2 4 3

Metroid (y su sucesor para SNES, *Super Metroid*) sacó ventaja a todos sus contrincantes y probó que Nintendo podía crear un plataformas cañero.



YOSHI'S STORY
[Nintendo 64]



2 4 2

Yoshi's Story decepcionó a muchos fans de SNES, que esperaban una actualización más radical de *Yoshi's Island*. Aun así, es uno de los juegos más entretenidos de la gran N. Una vez has escuchado a Yoshi cantar en la pantalla inicial, no te puedes sustraer a su embrujo.



ICE CLIMBER
[NES]

3 3 4



Este oscuro título para NES de 1984 es una extraña mezcla de plataformas y puzzles. El pequeño esquimal que lo protagoniza tiene que llegar a la cima de una montaña de hielo, destruyendo plataformas con un mazo. Para uno o dos jugadores. Era el juego favorito del primer ministro finés. ¿Conoce alguien su nombre?

BATTLETOADS
[NES / Game Boy / Virtual Boy]

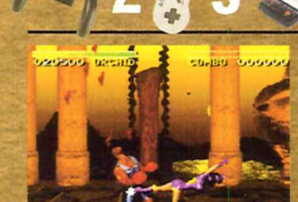
3 4 3



Esta extraña mezcla de plataformas y subjuegos es uno de los títulos más cautivadores del catálogo Nintendo. La versión para NES definió los estándares gráficos del sistema y encumbró a Rare, responsable de su desarrollo.

KILLER INSTINCT
[SNES]

2 3 3



En 1994, *Killer Instinct* era el más alucinante de los arcades *beat' em up*. El rumor contaba que el juego se basaba en la proyectada Ultra 64. Entonces nadie creyó que un sistema doméstico pudiese reproducir unos gráficos tan asombrosos. Cuando la versión para SNES se presentó un año más tarde, teníamos ante nosotros un arcade virtualmente perfecto.

WARIO BLAST
[Game Boy]



2 4 2

Todos los ingredientes que hacían de *Bomberman* un juego formidable, más montones de niveles nuevos y gráficos mejorados. Aunque condujo a Wario al Olimpo Nintendo, también te permitía escoger a Bomberman. Su modo de enlace para cuatro jugadores marcó un hito en la historia de la Game Boy.

SUPER MARIO RPG
[SNES]

3 3 4

Animado por Square Soft, Mario se involucra en una trama muy complicada adornada con algunos de los gráficos más bonitos nunca vistos en este soporte. La primera encarnación de Mario con acción en 3-D.

DONKEY KONG JNR
[Colour Table Top Gamd & Watch]

3 3 4

La mejor encarnación doméstica de la secuela del clásico arcade *Donkey Kong*. Una jugabilidad extrema sobre una pantalla de colores soberbios. Incluso reproducía música interactiva que cambiaba según el desarrollo de la acción.



STUNT RACE FX (WILDTRAX)
[SNES]



3 4 3

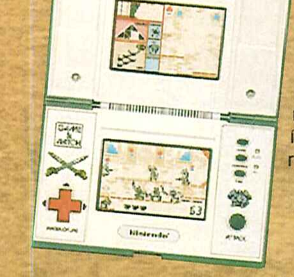


Tal vez fue el logo del Chip FX lo que atrajo al jugador medio, pero tras unos gráficos chillones y una presentación muy cuidada, había un estupendo juego de carreras (poligonal) que resultó ser uno de los mejores jamás aparecidos para la SNES. De momento, se ha suspendido la actualización a 64 bits. Snif.



LEGEND OF ZELDA
[Game & Watch]

3 3 4



El G & W más innovador. Incluía muchos niveles y armas mágicas. Lo que lo distinguió de propuestas anteriores más primitivas eran los ítems que podías recoger.

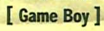
MARIO KART 64
[Nintendo 64]

3 4 2

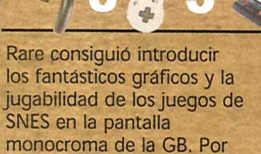


Aunque decepcionó a algunos, MK64 sigue proporcionando una de las mejores experiencias multijugador de la historia de los videojuegos. Las sacudidas del joystick al activar un turbo son rematadamente fantásticas, sobre todo en las curvas.

DONKEY KONG LAND
[Game Boy]



3 3 3



Rare consiguió introducir los fantásticos gráficos y la jugabilidad de los juegos de SNES en la pantalla monocroma de la GB. Por supuesto, no causó el revuelo de sus hermanos mayores, pero sigue siendo un valor seguro.



PILOTWINGS 64
[Nintendo 64]

3 3 4



Una sensación indescriptible de libertad de vuelo. Acompañó a nuestra consola desde sus inicios, y todavía hoy se vende como rosquillas. El cumplimiento de los objetivos es secundario a la contemplación a vista de pájaro de sus espectaculares paisajes. Es más una técnica de relajación que un juego. Ommmm.

STARFOX (STARWING)
[SNES]

4 3 3

El hardware de la SNES animaba los sprites a gran velocidad, pero su procesador no era gran cosa. Por eso, no se pudieron utilizar vectores en 3-D para los gráficos hasta que Argonaut desarrolló el chip Super FX. Incluido en un cartucho estándar, inyectó adrenalina a las perezosas CPU. El más impresionante shoot 'em up de su tiempo.



RC PRO AM
[NES]

3 3 4



Basado en un concepto similar a la recreativa Super Sprint, de Atari, pero con carreras más reñidas y excelentes gráficos pseudo-3-D. Muy emocionante y el mejor juego de carreras de 8 bits.

DONKEY KONG G&W
[Game & Watch]

3 3 4



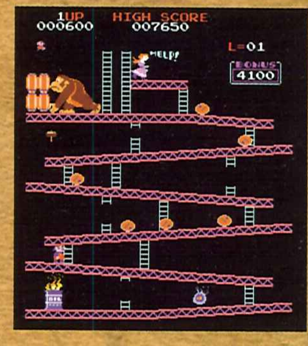
Esta maquinilla anaranjada puede ser culpable del fracaso escolar de toda una generación. Con eso lo decimos todo. Su jugabilidad es muy parecida a la del arcade original de Kong.

DONKEY KONG
[Arcade]



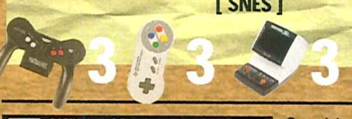


5 3 5



La recreativa de Miyamoto inventó el género de plataformas, y lanzó a Nintendo al estrellato internacional. Aunque creó escuela, nadie consiguió acercarse siquiera al original.

SUPER PUNCH OUT
[SNES]



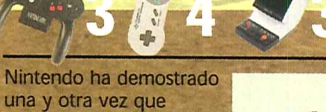
3 3 3



Surgido a partir de su pariente para NES, Punch Out es el juego definitivo de boxeo en cualquier soporte. Tenías que aplicar una estrategia distinta con cada uno de los rivales (sprites gigantescos de estilo dibujo animados). Imbatible.

KIRBY'S BLOCKBALL
[NES / Game Boy / Virtual Boy]

3 4 3



Nintendo ha demostrado una y otra vez que reinventar viejas fórmulas funciona si lo haces con conocimiento de causa. Esta súper adictiva variante de Breakout alivió una larga sequía de jugabilidad en la Game Boy.



DONKEY KONG COUNTRY
[SNES]



4 4 3

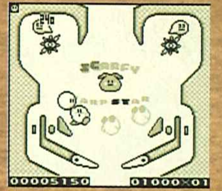


Solamente Killer Instinct, de Rare, se aproxima ligeramente al nivel de belleza gráfica de este juego, la primera encarnación en 16 bits de Donkey Kong. Jugabilidad a tope y gráficos SGI prerrenderizados ¡en un juego de 16 bits! ¡Y qué monada de sonido!

KIRBY'S PINBALL
[Game Boy]

3 4 3

Anterior a Kirby's Blockout. Un cartuchito rebosante de adictividad pura. Consistía en darle a la pelotita para conseguir puntos. Más y más puntos. Más puntos... ¡quiero más puntos...! ¿Qué hay de comer hoy, mamá? ¿Puntos...?



F-ZERO
[SNES]

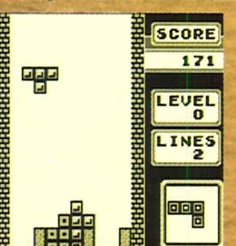
5 4 3



Otra de las joyas del imperio Nintendo. Definió el género de las carreras futuristas y ha sido copiado hasta la saciedad. Sin embargo, muy pocos imitadores han conseguido un sistema de control tan sutil y una acción tan frenética. Para verdaderos entendidos.

TETRIS
[Game Boy]

4 4 4



Sí, puedes encontrarlo en más formatos de los que existen, y no es original de Nintendo, pero la versión Game Boy es la mejor de largo. A ella hay que atribuir una gran parte del éxito de la Game Boy. *Tetris* y Game Boy. Romeo y Julieta. Aristóteles y Sofía Mazagatos...

BLAST CORPS
[Nintendo 64]



5 4 3





No tiene precedentes. Evoca a *High Enconunter*, donde también barres el camino, y a *Rampage*, donde se demolen edificios, pero... no, eso suena muy forzado. Genuinamente original y de jugabilidad inmediata.

YOSHI'S ISLAND
[SNES]

4 5 4



Nintendo perfeccionó sus títulos de plataformas hasta destilar éste, su más distinguido representante. El maravilloso canto de cisne de los 16 bits, y el último juego verdaderamente increíble para la SNES.

LEGEND OF ZELDA
[NES / Game Boy / SNES]



5 4 4



El antiguo arcade RPG de Nintendo ha tenido cuatro encarnaciones distintas en tres consolas diferentes. La mejor es la de Game Boy, pero el colorido de la de SNES no se queda a la zaga. Que levanten la mano los que apuesten por la versión de N64...

SUPER MARIO BROS. SERIES
[NES]

5 5 5

Mario Bros. fue un pionero del género de plataformas. Sus dos continuaciones afinaron la jugabilidad y mejoraron el concepto. En su día, el juego más vendido la historia y la expresión más sublime del software para NES.



PILOTWINGS
[SNES]

4 5 5



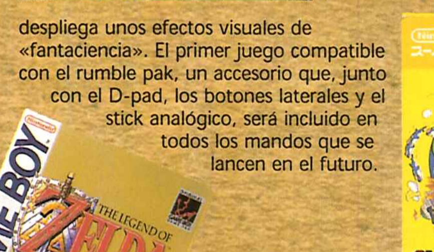
Un título único que rezuma jugabilidad. Al contrario que la versión N64, se concentra más en la diversión y los objetivos que en la pura simulación, proporcionando una experiencia arcade superior.

LYLAT WARS
[Nintendo 64]

4 5 5

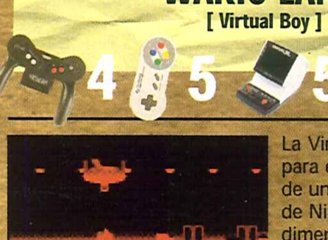


Restauró la posición de los *shoot 'em up* en la liga de los géneros. *Lylat Wars* añade la libertad que escaseaba en su predecesor, y despliega unos efectos visuales de «fantaciencia». El primer juego compatible con el rumble pak, un accesorio que, junto con el D-pad, los botones laterales y el stick analógico, será incluido en todos los mandos que se lancen en el futuro.



WARIO LAND
[Virtual Boy]

4 5 5



La Virtual Boy se diseñó para él. Toda la diversión de un plataformas clásico de Nintendo con una dimensión extra que te permite explorar otros estratos del escenario. Por él, vale la pena remover cielo y tierra en pos de una VB. Si ignoras la advertencia de que «puede causar daños irreversibles en los ojos de los niños»... ¡Brrrr!

WAVE RACE
[Nintendo 64]

5 5 5

Otra puesta al día de un género clásico con unos alucinantes efectos acuáticos que acomplejan a sus congéneres (arcades incluidos). Sus gráficos serán superados, pero hará falta algo extraordinario para batir su jugabilidad.

DIDDY KONG RACING
[Nintendo 64]



4 5 4



Rare tomó todos los elementos que condujeron al éxito al genial *Mario Kart* de Nintendo y los roció con gráficos increíbles. ¿Resultado? Una maravilla, aunque *Mario Kart* sigue teniendo algo especial que se echa en falta en *DKR*... ¿personalidad, tal vez?

SUPER MARIO WORLD
[SNES]

4 5 5



El juego que lanzó la SNES contiene todos los ingredientes que definieron la serie *Mario*, pero en cantidad. Ninguna colección de SNES está completa sin una copia de *Mario World* con la codiciada estrella en el primer slot de partidas salvadas como prueba de que has descubierto las 96 salidas. Cualquier amante de los videojuegos lo exprimiría a fondo antes de abandonarlo.

GOLDENEYE 007
[Nintendo 64]

5 5 5



¿Qué más se puede decir de *GoldeEye*? El mejor juego de tiros en primera persona que se ha visto nunca. Rebosa violencia, y es tan enorme que lleva meses explorarlo a fondo. Es la brillante inauguración de una nueva era de realismo en los juegos, y lo recordaremos con inmenso cariño dentro de diez años. Seguro que para entonces tiene miles de imitadores (fracasados, por supuesto). No tiene precio.

MARIO KART
[SNES]

5 5 5



El primer juego de carreras «de peluche» es un clásico sin edad. Cuando fue lanzado se convirtió en el mejor juego de carreras hasta la fecha (para muchos, lo sigue siendo). Todo en él era inmejorable... La forma en la que un jugador experimentado podía «limar» las contenciones laterales para apurar esas centésimas vitales; el que un jugador novato pudiera ganar gracias a los rayos y las estrellas; la recolección de monedas para aumentar la velocidad... Genial.

SUPER MARIO 64
[Nintendo 64]

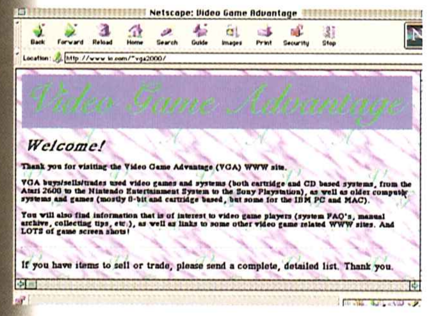
5 5 5



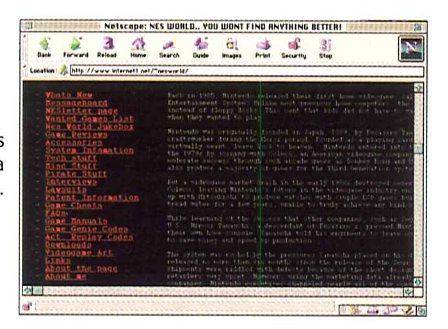
Nintendo ha hecho mucho por el mundo de los videojuegos. Inventó los juegos de plataformas con *Donkey Kong*, los reinventó con *Mario Bros.*, y los sublimó hasta lo inmejorable con *Yoshi's Island*. Lo que nadie podía esperar es que su siguiente desafío fuera de tal calibre: *Super Mario 64* no sólo inauguró un nuevo género: era tan enorme, con tantas cosas para ver y hacer, que nos dejó a todos sin resuello. El escenario monumental de un desfile de nuevas ideas, con toda la jugabilidad característica de la casa. Inolvidable.

¿Todavía quieres más?

Si este festín retro no ha saciado tu apetito, y quieres documentarte sobre otros clásicos del pasado, la mejor fuente de información es Internet. Hay cientos y cientos de sedes Web consagradas a las delicias de los juegos retro. Algunas incluyen análisis, entrevistas, clubes de fans, y bazares de intercambio. Otras contienen, además, emuladores descargables que te permiten jugar con títulos jurásicos en tu ordenador. Por supuesto, descargar juegos protegidos por *copyright* (todo el catálogo de Nintendo, por ejemplo) es estrictamente ilegal, y la mayoría de sedes que ofrecen cartuchos pirateados no tardan en ser clausuradas. En el caso de las máquinas más antiguas, cuales son los ordenadores de 8 bits, los programadores están encantados de que sus obras se distribuyan gratuitamente, pues eso las mantiene con «vida». Evidentemente, lo mejor es tener una máquina original, ya que poner en marcha un emulador puede provocar muchos quebraderos de cabeza. No obstante, también es verdad que hace falta suerte para encontrar cassettes de Spectrum y C64 en buen estado. En cualquier caso, ahí van nuestras sugerencias para que inicies tu colección de juegos retro:



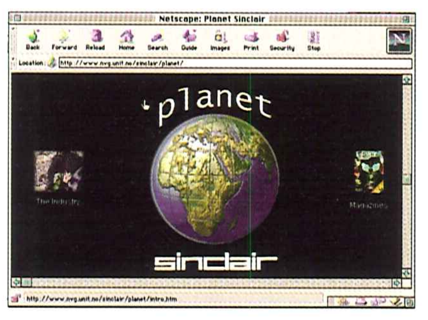
Videogame Advantage, en www.io.com/~vga2000, es una sede sobresaliente, con *reviews*, imágenes y una sección de inercambio de viejos cartuchos y máquinas. Cubre casi todos los viejos ordenadores y consolas, y es especialmente recomendable para los nostálgicos de los primeros programas de Nintendo.



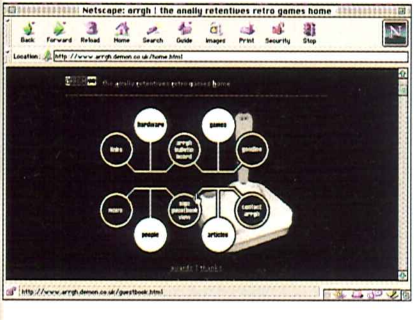
NES World, en www.internet1.net/~nesworld es la mejor sede sobre NES. Incluye una excelente galería de arte «videojueguil».



Clint's Handheld Web Page, en www.best.com/~cdyer, contiene una exhaustivo índice de Game & Watches, además de listas de títulos para otras maquinas de marcianitos rivales. Incorpora enlaces con muchas otras sedes sobre juegos retro.



Planet Sinclair, en www.nvg.unit.no/sinclair/planet, es una sede de visita obligada para los que busquen los mejores juegos de 8 bits, incluyendo las viejas glorias de Ultimate (Rare).



The Anally Retentive's Retro Games Home, en www.aargh.demon.co.uk, ofrece emuladores para algunas máquinas cuya existencia ni siquiera recordabas.

Usar un buscador para rastrear un juego en concreto también da buenos resultados, lo mismo que dejar un mensaje en cualquiera de los numerosos tablones de anuncios al servicio de los amantes del retro. Con un poco de iniciativa, no tardarás en tener en tus manos esa preciada Game & Watch de Mario con pantalla de cristal líquido. ¡Mucha suerte!

DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

ENTIÉNDEME

- El nombre del juego
- El distribuidor
- El desarrollador
- Un resumen de nuestro análisis
- Trucos y consejos para sacar el máximo provecho del juego
- La puntuación
- El número en el que fue analizado
- Cuánto vale

ADIVINA QUIÉN SOY

CALABAZA/HELLO! WEEN | 0000 | 0 ● 1%

No te pases noches enteras buscando: en nuestro *Directorio* te proporcionamos una breve reseña y los datos imprescindibles sobre los títulos de N64 editados en España. Cada mes actualizaremos los precios y revisaremos las puntuaciones, que subirán, se mantendrán o caerán dependiendo de la calidad de los nuevos cartuchos que vayamos examinando. El símbolo IH (Invitados de Honor) acompaña a aquellos juegos cuyo lanzamiento tuvo lugar con anterioridad al nacimiento de *Magazine 64* y que no han aparecido en la sección *Análisis*.

● Toma el cartucho y tíralo por la ventana sin dilación.

ALL STAR BASEBALL

NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM 11.990



9 ● 85%

Sus gráficos harían sonrojar al mejor título deportivo de la competencia. ¡Es una alegría para los ojos! No obstante, no puede presumir de la misma brillantez en el apartado de la jugabilidad: el control es complicado, y los jugadores de la CPU parecen invencibles. Además, el béisbol no es uno de los deportes que más gustan por estos lares. Si Acclaim hubiese invertido toda esa tecnología en un cartucho de fútbol...



● En *All Star Baseball* hay un montón de trucos. Introduce como nombre «PRPPAPLYR» y verás lo que pasa.

F-1 WORLD GRAND PRIX



NINTENDO/PARADIGM 8.990 | 10 ● 91%

El primer juego de carreras «serio» de N64. Rápido, detallado, suave y... precioso. Proporciona una convincente sensación de velocidad. Ahora bien, los polígonos «cantan» en las curvas, la conducción no es muy realista y le falta jugabilidad. Las marchas, el frenado y la aceleración automáticos te quitan excesivo protagonismo y, al desactivarlos, la conducción se vuelve tremendamente difícil. Con todo, es el nuevo rey de su género.



● Practica con la configuración por defecto. Después podrás desactivar la asistencia de la aceleración y, por último, la de los frenos.

BANJO-KAZOOIE

NINTENDO/RARE 8.990 | 9 ● 92%

Un digno sucesor de *Super Mario 64*: mejores gráficos, dos personajes en uno, mayor variedad de enemigos e ítems... Por desgracia, su jugabilidad no alcanza el nivel del clásico de Nintendo. Las cámaras son geniales, pero ocasionan problemas en los escenarios muy «accidentados»; y algunos puzzles resultan irresolubles. Si ya te has cansado de *Super Mario*, *Banjo* es sin duda la mejor elección.



● Cuando estés bajo el agua, utiliza A para avanzar y B para recoger ítems. Ahorrarás tiempo (y oxígeno).

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98



ELECTRONIC ARTS | 1 ● 93%

¿Quién lo hubiera pensado? Nacido para borrar *FIFA 64* de la memoria colectiva, el nuevo y mejorado *FIFA* introduce la clase de juego de pases fluidos que hicieron de *ISS 64* algo grande. Aunque no ensombrece en absoluto al título de Konami, su repertorio de equipos internacionales con jugadores fácilmente identificables magnifican su atractivo. Prevemos que es el anticipo de un *FIFA '99* formidable.



● Prueba a usar el voleo alto (Arriba-C) para buscar jugadores delante de ti. Es más seguro que los pases rasos, puesto que evitas los marcajes.

DIDDY KONG RACING



NINTENDO/RARE 8.990 | 2 ● 90%

Un juego que ya encabeza la lista de favoritos de muchos usuarios de N64. *Diddy Kong Racing* es el primer título de aventuras y carreras, todo en uno. Disfruta con sus escenarios enormes, sus gráficos impecables, sus jefes al final de pantalla y un desfile inacabable de personajes. Es tremendamente divertido, muy largo y ofrece la posibilidad de jugar cuatro personas a la vez sin ralentizarse en absoluto. Imprescindible.



● Para conseguir una salida súper rápida, espera a que la señal «Get Ready» aparezca. Cuando ésta se esfume, aprieta el acelerador, justo antes de «Go!». No es fácil.

FORSAKEN 64



NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM 12.990



1 ● 94%

El *shoot 'em up* futurista de Acclaim es un cartucho imprescindible. Los gráficos están a la altura de N64 (algo muy poco común), y los enemigos se integran en el escenario con la misma maestría que los de *GoldenEye*. El ingente arsenal de armas, los 22 niveles y el altísimo grado de dificultad confieren a Forsaken una durabilidad tan larga como saludable. Sin hablar de su excelente modo *multiplayer*, en el que ¡puedes enfrentarte a tus amigos y a los jugadores de la CPU a la vez!



● Si superas un nivel en un tiempo récord y lo vuelves a jugar, la CPU te premiará con nuevos tramos antes inaccesibles.

GOLDENEYE 007



NINTENDO/RARE 8.990 — 1 ● 94%

Es nuestro juego preferido: goza de la mejor inteligencia artificial que se ha visto nunca, los enemigos son actores reales escaneados y poligonados (animados después con motion capture), los gráficos son impecables, las pantallas son enormes, el modo multijugador es fantástico... ¿Por qué no tiene un 100%? Por si le encuentras algún fallo que se nos ha escapado... Esperemos al nuevo *007* de Rare para adjudicar un 100%. Prudencia obliga.

● En Secret y 00 Agent, si disparas a los científicos... ¡Sorpresa! Éstos responden a la agresión con armas de fuego (peor sería una conferencia sobre antimateria).

NBA COURTSIDE



NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM 8.990 — 7 ● 92%

Un fantástico simulador con excelentes gráficos y jugable al 100%. Su abierta curva de dificultad te permite ganar varios partidos con poco más que un botón, por lo que puedes pasarlo bien desde el principio. Las caras reales de todos los jugadores de la *NBA* están escaneadas sobre los polígonos, y puedes acceder tanto a sus estadísticas como a las de sus equipos. La inteligencia artificial de los personajes de la CPU te dejará boquiabierto. Tan espectacular como divertido.



● Ve a la opción de «crear personajes» y edita unos cuantos «inútiles irreparables» para los equipos rivales.

INT. SUPERSTAR SOCCER 64



KONAMI 8.990 — 1 ● 92%

Para muchos, el mejor juego de fútbol nunca habido. *ISS 64* es, sencillamente, una obra de arte. Tiene un aspecto maravilloso, pero si por algo sobresale de verdad es por su realismo. Puedes ejecutar las jugadas de pase más intrincadas para que el delantero marque el gol más glorioso.



● Como la vida misma. Un juego casi sin defecto alguno que sólo podría mejorar con la adición equipos reales.

SNOWBOARD KIDS



NINTENDO/ALTUS 8.990 — 4 ● 90%

Nuestro primer título de carreras sobre tablas de snowboard. Es tremendamente rápido, y permite hacer piruetas increíbles. Gracias al impecable uso que los programadores de Atlus han hecho del *anti-aliasing*, la nieve parece casi real. Los escenarios se han detallado con todo el cuidado del mundo, y el modo para varios jugadores funciona de miedo. Los personajes se nos antojan demasiado caricaturescos, con sus cabezas gigantes y sus nombres de golosina.



● En las pistas fáciles, toma las curvas por la parte exterior; así no tendrás que ladear la tabla y no perderás velocidad. En las difíciles, haz un giro muy cerrado y frena a mitad de la curva.

INT. SUPERSTAR SOCCER '98



KONAMI 9.900 — 10 ● 94%

Un *ISS64* mejorado, para quienes busquen un simulador de fútbol con un sistema de control perfecto, una animación limpia y precisa y una jugabilidad que supera la de cualquier título *FIFA*. Con todo, los movimientos son casi idénticos a los del *ISS* original, la IA no parece haber cambiado, apenas se han incluido nuevas tácticas y los retoques gráficos tampoco son muy notables. Imprescindible sólo si no tienes *ISS64*.



● Si estás en posesión del balón, pulsa C-abajo y le inyectarás alegría a sus piernas. Genial para los equipos de primera línea.

SUPER MARIO 64



NINTENDO 9.990 — 1 ● 96%

¿Qué se puede decir de *Super Mario 64* que no sepa todo el mundo? Condecorado en la E.C.T.S. como el mejor juego del año. Es el estandarte de N64, la mascota de Nintendo, el rey de reyes. Un cartucho casi infinito del que resulta imposible aburrirse. Escenarios interiores y exteriores enormes, modelados por completo en 3-D, con una calidad gráfica increíble y un respeto religioso al pad analógico. Insuperable... *¿Super Mario 2?*



● Si tienes el juego hace poco, no le restes emoción utilizando atajos y trucos avanzados. ¡Ánimo, que 120 estrellas se encuentran en un plis-plas! «Encima recochineo.»

MISSION: IMPOSSIBLE



INFOGRAMES 9.990 — 10 ● 84%

El primer «simulador de espionaje» para N64 no da la campanada. Su trama es consistente, y en cuanto a puzzles y variedad de escenarios, resiste las comparaciones con *GoldenEye*. Por desgracia, los controles son imprecisos, el modo francotirador es brusco y la IA de los enemigos es casi nula. Lo peor es la mecánica de juego, tan lineal que, pasado un nivel, no tiene sentido jugarlo de nuevo.

● Haz pausa en selección de misión y pulsa C-arriba, Izquierda en el D-pad, C-derecha, C-izquierda y C-arriba. Conseguirás un 7,65 Silencer con 30 balas.

TUROK: DINOSAUR HUNTER



NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM 9.990 — 1 ● 91%



Unos gráficos inimaginables hasta su aparición y que siguen convirtiendo en estatua de sal a quienes los miran. Cuando todos pensaban que no se podía sorprender con un género tan trillado, llegó *Turok* con su inmaculada violencia, unas 3-D más reales que nunca y jugabilidad suficiente para justificar por sí solo la compra de la consola. Se le reprocha cierto abuso de la niebla, pero *Turok* sin niebla no sería *Turok*.



● Al borde de una plataforma, la pantalla se desplaza hacia abajo. Salta aquí para cubrir la máxima distancia.

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON



KONAMI 12.990 — 5 ● 95%

Un juego de rol y plataformas en 3-D ambientado en el Japón del siglo XVI y protagonizado por cuatro personajes con habilidades muy distintas. Puedes cambiar de protagonista en el momento que quieras (algo bastante inusual en este género), y cada uno cuenta con ciertas armas o herramientas específicas para determinados puntos del juego. Exploración, aventuras, enemigos, plataformas, gente con la que hablar, gráficos de lujo y una música excepcional, hacen de *Mystical Ninja* un cartucho imprescindible.



● Cuando quieras subir unas escaleras largas, pulsa repetidamente el botón de salto, y el muñeco aleteará con los brazos hasta llegar arriba.

WWF WARZONE



NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM 11.990 — 10 ● 85%



El mejor juego de lucha para la N64. Mucho más manejable y jugable que *WCW vs NOW*, y visualmente fabuloso, gracias a la técnica de «soft skinning», que alisa las junturas entre polígonos, y al modo de alta resolución. Carece del dinamismo de un *beat 'em up*, y el modo campeonato para un jugador se vuelve monótono. La opción multijugador es, sin duda, su mayor acierto.



● La pantalla de biografías te revela las debilidades y fortalezas de cada luchador, y te descubre su personalidad y su movimiento secreto.


GO! GO!



YOSHI'S STORY



NINTENDO | 8.990  4 ● 86%



Un soberbio plataformas en 2-D. Aunque no tiene nada que hacer si lo comparamos con *Super Mario 64*, Yoshi es un tipo con personalidad propia... Bueno, seis tipos. La animación de los personajes está tan lograda que parecen poligonales, y los coloridos escenarios nos encantan. Además, el hecho de que Yoshi cuente con habilidades olfativas da una dimensión nueva al género. Simpático, larguísimo, divertido, muy analógico, completo, floreado y... retro.

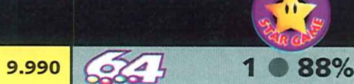
● Los melones azul claro son especiales: cada uno que recojas te otorgará cien puntos extra en la puntuación final del nivel. Hay treinta escondidos en cada escenario.

BAKU BOMBERMAN

NINTENDO/HUDSON | 8.990  1 ● 73%

El modo para un jugador no está mal. Donde falla es en la opción multijugador (el punto fuerte de sus antepasados). Meramente funcional.

BLAST CORPS



NINTENDO | 9.990 | 1 ● 88%

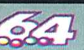
Carreras a todo trapo, multitud de vehículos, muchas explosiones, escenarios totalmente interactivos... Apto para todos los públicos. Por desgracia, es bastante corto.

BUST-A-MOVE 2

NSC/ACCLAIM | 9.990  7 ● 85%

¿Un puzzles en 2-D? No: el cartucho más adictivo de Nintendo 64. No te aburrirás de él nunca. Jamás. Aunque sea en 2-D.

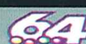
CHAMALEON TWIST

INFOGRAMES/OCEAN | 10.990  1 ● 70%

Ve por entornos 3-D con texturas algo simplonas dando lengüetazos cual camaleón locuelo. El modo para un jugador es poco adictivo, pero el de batalla es fabuloso.

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98



ELECTRONIC ARTS | 12.990  7 ● 85%

Funciona como *FIFA: RM 98* y arrastra sus mismos defectos. La cámara es brusca y las reacciones de los jugadores son muy lentas.

DARK RIFT

VIC TOKAI | 8.990  ● 81%

Gráficos excepcionales, pero algo pobre en jugabilidad: si no ejecutas la combinación de botones exacta el personaje no responde.

DUAL HEROES

SPACO/HUDSON SOFT | 9.990  7 ● 65%

Un juego de lucha un tanto peculiar: excelente captura de movimiento, jugadores virtuales, dos cámaras... Pero, ¡hasta Game Boy tiene gráficos mejores!

DUKE NUKEM 64



NEW SOFTWARE CENTER/GTI | 13.990  2 ● 85%

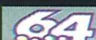
El *shoot 'em up* legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64.

EXTREME G

NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM | 9.990  1 ● 87%

Rápido y espectacular. Tan sólo tiene tres defectos: los enemigos no cometen fallos, el grado de dificultad es excesivo y la niebla lo cubre todo.

F1 POLE POSITION

UBI SOFT | 12.990  ● 81%

Cuando a un juego de carreras le fallan los gráficos, las licencias sobran. *F1 PP* es bueno, pero no está a la altura de la N64. Una pena.

FIGHTERS DESTINY

INFOGRAMES/IMAGINER | 11.990  3 ● 85%

Original en todos los aspectos. Los modos son muy variados, la captura de movimiento no tiene tacha y el sistema de control nos encanta. Genial.

GT 64

INFOGRAMES/GENKI/OCEAN | 9.990 | 7 ● 86%

Buenos gráficos y una conducción realista: Lástima que funcione a cuatro *frames* por segundo... Si aborreces la velocidad, *GT 64* te encantará.

HEXEN

NEW SOFTWARE CENTER/GTI | 12.990 | ● 69%

Clon de *Doom* con trasfondo medieval. Resultón, pero con píxels como castillos. La única novedad en su conversión a 64 bits es la pantalla dividida para 4 jugadores.

LYLAT WARS

NINTENDO | 10.990 | 1 ● 90%

96 Megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Sus gráficos son geniales.

MACE

NSC/ATARI/MIDWAY | 12.990 | 1 ● 81%

Gráficos fabulosos y personajes con mucha personalidad. Fue mejor *beat 'em up* de N64 hasta que *Fighters Destiny* le arrebató la corona.

MADDEN 64

EA | 12.990 | 2 ● 92%

Como todos los *Madden*, se trata de un excepcional simulador de fútbol... americano. Aun así no tiene desperdicio. Muy recomendable.

MARIO KART



NINTENDO | 9.990 | 1 ● 91%

Como todos los juegos de Nintendo, *Mario Kart 64* ofrece jugabilidad y durabilidad en cantidades industriales. Divertido, colorista, preciso y rápido. Un clásico.

MISCHIEF MAKERS

NINTENDO/TREASURE | 8.990 | ● 90%

El plataformas más excéntrico de la historia. Sus coloridos gráficos en 2-D, su enorme jugabilidad y ese pequeño toque de rol... ¡Nos encanta!

MORTAL KOMBAT TRILOGY
NEW SOFTWARE CENTER | 14.990 | 64 | 1 ● 34%

Arcades, SNES, Mega Drive, PlayStation... *MKT* ha pasado por todos los soportes habidos... ¿y por haber? No pasaría a la 2ª ronda en un torneo de *beat' em up* para N64.

MULTIRACING CHAMPIONSHIP
INFOGRAMES/OCEAN | 13.990 | 64 | 1 ● 71%

Un juego de carreras al más puro estilo arcade: rápido y detallado pero muy corto. El modo para dos jugadores es fantástico, pero los polígonos se notan demasiado.

NAGANO WINTER OLIMPYCS '98
KONAMI | 13.400 | 64 | 3 ● 60%

Bien presentado y gráficamente correcto, pero da poco protagonismo al jugador. Los controles son pobres y la mitad de los deportes son poco jugables.

NBA HANGTIME
NEW SOFTWARE CENTER | 13.990 | 64 | ● 75%

Superado por *NBA Pro* y, más tarde, aplastado por *NBA Courtside*, el pionero del baloncesto en los 64 bits ya no es más que un lejano recuerdo.

NBA PRO
KONAMI | 9.990 | 64 | 5 ● 65%

La sensación de tridimensionalidad es casi nula, y el sistema de control resulta complicado. *NBA Courtside* es mejor en todos los sentidos.

NFL QUARTERBACK CLUB '98
64 STAR GAME

NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM | 13.990 | 64 | ● 89%

Excelente si te gusta el fútbol americano, aunque su control es demasiado complejo al principio. Mejor simulador que *Madden 64*, pero menos divertido.

NHL BREAKAWAY '98
NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM | 12.990 | 64 | 4 ● 84%

Suave, rápido y con interesantes toques de estrategia, aunque gráficamente no llega al nivel de *Olympic Hockey 98* y *Wayne Gretzky's 3D Hockey '98*.

OLYMPIC HOCKEY '98
NEW SOFTWARE CENTER/GTI | 11.990 | 64 | 8 ● 84%

Un arcade clásico: rápido, difícil, divertido... La animación es excelente. Ideal si buscas un cartucho de deportes con un buen modo multijugador.

PILOTWINGS 64
64 STAR GAME

NINTENDO | 9.990 | 64 | 1 ● 89%

Todo un clásico de N64. El simulador de vuelo más raro, suave y original de cuantos se han visto. ¡Y muy divertido!

QUAKE 64
NSC/GT | 8.990 | 64 | 6 ● 79%

Divertido y muy sangriento. Lástima que todos los escenarios sean iguales y la mecánica de juego monótona... Parece un chiste malo comparado con *GoldenEye*.

ROBOTRON 64
NEW SOFTWARE CENTER/GTI | 11.990 | 64 | 9 ● 80%

La versión tridimensional de la clásica recreativa con el mismo nombre. Un cartucho para nostálgicos. Adictividad en estado puro. Nada más.

SAN FRANCISCO RUSH
64 STAR GAME

NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM | 14.990 | 64 | 2 ● 87%

La infinidad de tramos secretos, ítems y saltos te harán dudar entre si es un juego de carreras o un... ¿plataformas? Muy raro.

SHADOWS OF EMPIRE
NINTENDO/LUCASARTS | 10.990 | 64 | ● 78%

Cada pantalla es un juego completamente diferente, aunque por desgracia la mitad de ellos son insoportables... Vale, también hay niveles fantásticos, es verdad.

TETRISPHERE
NINTENDO/H2O | 8.990 | 64 | 4 ● 73%

Estuvo bien mientras duró... pero *Wetrix* es más divertido. Deshacer una a una las capas de una «cebolla poligonal futurista» resulta demasiado complicado.

TOP GEAR RALLY
64 STAR GAME

SPACO/KEMCO | 8.990 | 64 | 1 ● 86%

Su suavidad es excelente, la multitud de opciones le confieren una vida larguísima y su modo multijugador es soberbio. Al principio parece incontrolable.

WAR GODS
NEW SOFTWARE CENTER/MIDWAY | 14.990 | 64 | 1 ● 46%

Se parece demasiado a *MKT*. Gráficos mediocres, un sistema de lucha anticuado, movimientos antinaturales, combos imposibles, personajes sin chispa...

WAVE RACE 64
64 STAR GAME

NINTENDO | 9.990 | 64 | 1 ● 90%

Nuestras carreras acuáticas son la envidia de todas las consolas. ¡Hasta Konami lo ha clonado en versión arcade! No puede faltar en tu colección.

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY
NEW SOFTWARE CENTER/GTI | 8.990 | 64 | ● 75%

Un juego de hockey. No hay más comentarios... Bueeeno: es muy divertido, especialmente por su modo multijugador. ¿Vale? Pues no hay más comentarios.

WETRIX
INFOGRAMES/OCEAN | 8.990 | 64 | 6 ● 81%

Puzzles de temática geológica. Edifica montañas y crea lagos en un recuadro. Casi tan complicado como divertido.

WCW VS NOW
KONAMI/T-HQ | 8.990 | 64 | 6 ● 82%

Un cartucho largo, completo y variado. Tipos duros en mallas de colores atizándose de lo lindo durante asaltos interminables.

¡Suscríbete!

a Magazine 64 y participa en el sorteo de 5 cartuchos de

F-1 WORLD GRAND PRIX.

Ganadores de un cartucho de Cruis'n World
Michael Mulet (Barcelona)
Albert Pérez Padía (Tarragona)
Francisco Javier Rodríguez Navarro (Barcelona)
José A. Luciente Vadillo (Zaragoza)
Joan Agrás Sala (Girona)

Ganadores de un cartucho de Banjo-Kazooie
José Sanz Alonso (Lleida)
Juan C. Manrique Quirós (Zaragoza)
Alessandro Prescendi (Barcelona)
Daniel Vives Martín (Barcelona)
Javier Hernández Aceituno (Tenerife)



Sorteo el 19 de noviembre de 1998
(Los cupones recibidos después de esa fecha participarán en la promoción de suscripción de nuestro próximo número).

Deseo suscribirme a *Magazine* 64 por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente.
Europa: 5.525 ptas. Resto del mundo: 7.325 ptas.

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono: ....
Forma de pago ....
❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.
❑ Tarjeta de crédito.
❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)
N.° ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....
Calle: .... N.°: ....
Población: .... C.P.: .... Provincia: ....

N.° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(clave del banco) (clave y nº de control de la sucursal) (N° de cuenta o libreta)

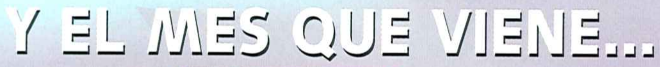
Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....
Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

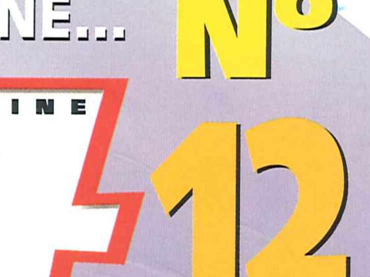
Firma del titular:

.........., a .... de .... de 199 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC
Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: (93) 254 12 50
Fax: (93) 254 12 63





64 MAGAZINE Nº 12

Y trucos y guías de:

- TUROK: DINOSAUR HUNTER
- 1080º SNOWBOARDING
- BANJO-KAZOOIE



Celebramos nuestro primer aniversario por todo lo alto analizando:

- LEGEND OF ZELDA
- V-RALLY 99
- SPACE CIRCUS
- F-ZERO X
- TUROK 2: SEEDS OF EVIL
- GEX 64: ENTER THE GECKO

Además, habrá suculentas previews de:

- O.D.T.
- HYDRID HEAVEN
- PERFECT DARK
- TWELVE TALES: CONKER 64

¡Y MUCHO MÁS!

GUÍA DE COMPRAS 64



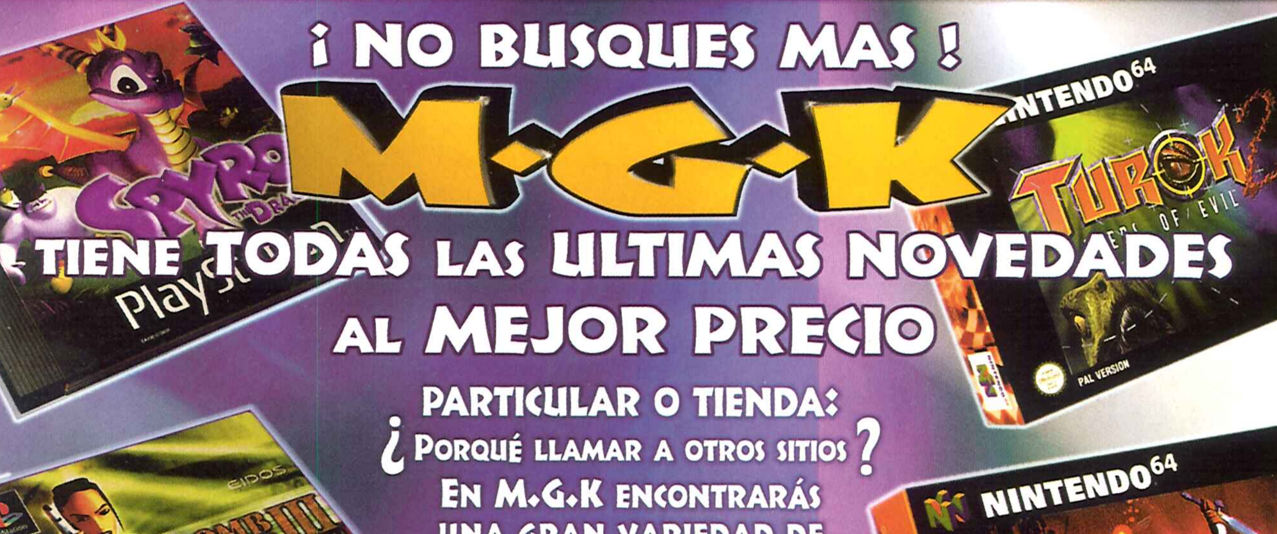




PLAZA MIGUEL HERNÁNDEZ, 2 - APARTADO CORREOS 390
03180 TORREVIEJA (ALICANTE)

TELÉFONO: 965 71 80 79
FAX: 965 70 38 35

~ ENTREGAS POR SEUR 24 HORAS ~



PARTICULAR O TIENDA:
¿ PORQUÉ LLAMAR A OTROS SITIOS ?
EN M.G.K ENCONTRARÁS
UNA GRAN VARIEDAD DE
JUEGOS + CONSOLAS + ACCESORIOS

PlayStation NINTENDO64
GAME BOY SEGA SATURN PC

PROFESIONAL / PROYECTO DE APERTURA

¡ RAPIDO ! ~ UNETE A NUESTRA RED Y APROVÉCHATE DE MUCHÍSIMAS VENTAJAS.
LLÁMANOS Y TE INFORMAREMOS DE TODOS NUESTROS SERVICIOS.



VOLANTE POWER-PRO
COMPATIBLE CON
PSX-SS-N64
CON VIBRACION, CAMBIO DE MARCHAS, ACELERADOR, EMBRAGUE, FRENO Y FRENO DE MANO

PlayStation SEGA SATURN

VISITE NUESTRO HOMEPAGE ~ WWW.MGK.ES

TIENDAS DISTRIBUIDORES M·G·K

BALEARES
MAHON MENORCA: C/. OBISPO SEVERO, 15
TEL. 971 36 63 72
IBIZA: C/. VÍA PÚNICA, 5 ~ TEL 971 39 91 01

MALLORCA
MANACOR: C/. BAIX DES COS, 39
ARENAL: C/. MARINETA, 5 TEL. 971 44 51 06

BARCELONA
C/. NICARÁGUA, 57-59 ~ TEL. 934 10 55 95
C/. BEGUR, 38 ~ TEL. 934 31 62 34
GRAN VÍA, 1087 ~ TEL. 932 78 23 87
BERNARD METGE, 6-8 ~ TEL. 932 78 07 69
TERRASSA: AVDA. JACQUARD, 35
TEL. 937 85 37 54
STA. Mª DE PALAUTORDERA:
C/. MAYOR, 31 - 1º ~ TEL. 938 48 03 545

BILBAO
BARRIO SANTUTXU
C/. PARTICULAR DE ALLENDE, 10
TEL. 944 73 31 41
CASCO VIEJO: C/. BELOSTIKALLE, 18
TEL. 944 15 56 42

BLANES
C/. HORTA D'EN CREUS, 40 ~ TEL. 972 35 24 84

GRANADA
CONCHA ESPINA, 16 ~ TEL. 958 12 80 21

ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
ARGUINEGUIN: C/. ANGEL GUIMERAL, 3
TEL. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
GRANADILLA: C/. SAN FRANCISCO, 3
TEL. 922 77 19 04
LA LAGUNA: C/. LAS NIEVES, 18 FINCA ESPAÑA
TEL. 922 65 76 05
FUERTEVENTURA
PUERTO DE ROSARIO: C/. 23 DE MAYO, 89
TEL. 928 53 00 56

LA CORUÑA
C/. MENDEZ PIDAL, 8
TEL. 981 23 30 42

LLEIDA
CORREGIDOR ESCOFET, 16 ~ TEL 973 22 10 64

LUGO
C/. GUARDIAS, 5-7 CENTRO ~ TEL 982 20 32 83
FOZ: C/. CURROS ENRIQUEZ, 10 ~ TEL 982 13 35 01

MADRID
C/. CARLOS HERNANDEZ, 14
TEL. 913 77 15 62
COLLADO VILLALBA:
ALCAZAR DE TOLEDO, 35 - LOCAL 1
TEL. 918 49 18 05

SAN SEBASTIAN
PASEO DE ERRONDO, 4 ~ TEL 943 46 23 63

SEVILLA
C/. SALINEROS, S/N ~ TEL. 954 95 00 33
LAS CABEZAS: PLAZA DE LOS MARTIRIOS
TEL.907 11 85 43
UTRERA: JUAN XXIII
TEL. 907 11 85 43

VALENCIA
C/. MAESTRO GOZALBO, 11
TEL. 963 74 37 92 / 963 55 24 68

VIZCAYA
SANTURCE: C/. DE LA PORTALADA, 2
TEL. 944 83 27 16

www.e-graphix.com



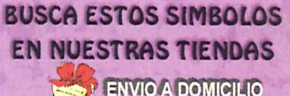
CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO, O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO ...

967 - 507 269





BUSCA ESTOS SIMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS



ENVIO A DOMICILIO
CLUB DE CAMBIO
COMPRA - VENTA DE JUEGOS USADOS



Producto	Precio
CONSOLA N64 + MANDO	19.900
CONTROL PAD	4.990
CONTROL PAD COLORES	4.990
VOLANTE RACE LEADER PARA N64 Y PSX	10.990
VOLANTE GAMESTER	11.490
CONSOLA N64 + MANDO + JUEGO ISS 64	24.900
RUMBLE PACK	3.490
MEMORY CARD COLORES (ROJA, AMARILLA, VERDE, AZUL, GRIS)	2.990




F-ZERO



8.990

F-1 WORLD GRAND PRIX

8.490

MORTAL KOMBAT 4





10.490

MISSION: IMPOSSIBLE

9.490



Juego	Precio
1080	8.490
BANJO - KAZOOIE	9.490
BIO FREAKS	9.990
BOMBERMAN HERO	8.490
BUST A MOVE 2	9.490
CHOPPER ATTACK	8.490
CRUIS'N WORLD	8.490
DIDDY KONG RACING	8.490
DOOM 64	9.990
EXTREME - G	9.990
FIFA '98	12.490
FRANCIA '98	7.490
G.A.S.P. !!	10.990
GOEMON 64	12.990
IGGY'S RECKIN' BALLS	9.490
INT. SUPERSTAR SOCCER 98	8.990
ISS 64	7.990
LAMBORGINI	9.490
LYLATWARS	8.990
MARIO KART 64	9.490
NASCAR 99	9.490
NBA COURTSIDE	8.490
NBA LIVE 99	9.490
NBA PRO 98	12.490
NHL 99	9.490
MADDEN 99	9.490
OFF ROAD CHALLENGE	9.990
QUAKE	11.490
RAMPAGE	11.490
SUPER MARIO 64	9.490
TUROK	9.990
VIRTUAL CHESS 64	11.490
WAIALAE COUNTRY CLUB	9.490
WAVE RACE 64	9.490
WWF WAR ZONE	11.490
YOSHI'S STORY	8.490









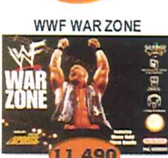
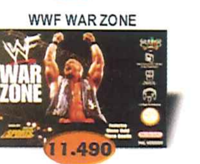






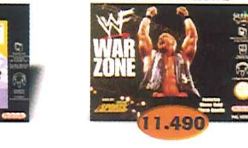












ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967505226

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf.: 965227050

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 966660553

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924555222

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 938942001

BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tl.: 938143899

CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972410934

HUELVA
Villanueva de los Castillejos, 1
21700 - Huelva
Tlf.: 959229680

LLEIDA
Unio, 16
25002 - Lleida
Tlf.: 973264077

NUEVA TIENDA
MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
28021 - Madrid
Tlf.: 917237428

MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952822501

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968407146

SEVILLA
Plza. Bib - Rambla, 1
"Parque Alcosa"
41019 - Sevilla
Tlf.: 954673006

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 963334390

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 944478775

SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFORMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS EN EL TELEFONO
9 67505226


KONAMI
Orense, 34-9º
28020 Madrid
Tel: 91 5562802
Fax: 91 5562835
No será que te da miedo
A que esperas.....
NINTENDO 64
KONAMI
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98
Designed For N64 Controller Pak
1-4 Player/Simultaneous
LICENSED BY Nintendo
KONAMI XXL SPORTS SERIES
PAL VERSION
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98
PVP Recomendado 9.900 Ptas.
Nintendo 64 is a trademark of Nintendo Co., Ltd.
NINTENDO 64